Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 79 - GENNAIO 1999
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Responsabile di produzione:
Monica Carpino
Proof reading:
Giovanna Paganelli
Hanno collaborato a questo numero:
Alessandro Casini, Luca Raffaelli, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Il mese scorso Sayoko Mishima, spinta dall'invidia nei confronti della popolarità di Belldandy, stringe a sua insaputa un patto con la demone Marller: trasforma così il Politecnico Nekomi in una reggia incantata, rendendo succubi insegnanti e studenti. Keiichi e le tre divine sorelle si lanciano così alla riscossa per riportare le cose al loro stato naturale, ma Belldandy viene rapita...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è, però, controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre, però, che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco e, proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene! Yuta ed Emiru si stanno occupando da soli di un macabro caso di maledizione voodoo: il soggetto è Nao Kazuki, amica d'infanzia di Yuta, ma l'autore del sortilegio è ancora sconosciuto!

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento, che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. Il Ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa con il cannone dell'androide gigante Solosalm che colpisce, distruggendolo, il monte Fuji. Il vecchio Hosuke fa uscire allo scoperto il gigantesco robot Exaxxion, che appare stranamente noto anche a Sheska. Isaka, tramutata in aeromoto, porta Hoichi all'interno dell'Exaxxion appena in tempo per 'parare' la seconda cannonata del Solosalm: ora Hoichi è al comando di un'arma potentissima, e deve decidere se usarla contro gli invasori anche a costo di molte vite umane!

...E IL MESE PROSSIMO...

Come promesso, torna **Kappa Magazine Plus** per inaugurare finalmente la sua cadenza stagionale, e vi porterà non una, bensì tre Kappa-Sorprese: l'autoconclusivo **I love you x 2** (una storiella 'romantichorror'), un nuovo esplosivo episodio di **Changing Fo** (un assurdo scontro fra allievi e professori con tecniche di lotta ispirate alle... materie scolastiche!) e il terzo racconto della saga di **Genzo**, di un grandissimo Yuzo Takada! Restate con noi: non c'è limite al MEGLIO!

GUNDAM
UNIVERSI PARALLELI

di Alessandro Casini

Sicuramente **Gundam** è una delle saghe più lunghe e complesse da trattare dell'animazione giapponese, soprattutto se si parla delle ultime produzioni, visto che la maggior parte di esse si svolgono in universi alternativi a quello inaugurato con la primissima serie del 1979 (per maggiori informazioni sulle altre serie di **Gundam** consultate il dossier apparso su **Kappa Magazine** 21) e sono pertanto da considerarsi totalmente a se stanti. Infatti dal 1994 , a partire da **G-Gundam** sono state realizzate alcune serie animate che, pur avendo al centro delle vicende mecha con l'aspetto e il nome di **Gundam**, non avevano niente a che vedere con l'universo 'classico' in cui erano ambientate le precedenti vicende. Inoltre, queste serie sono ulteriormente slegate tra loro e il loro unici punti in comune sono la mancanza di Yoshiyuki Tomino alla regia e l'assenza di uno staff fisso, nonostante la vicinanza cronologica delle singole produzioni. Prima di trattare nello specifico questi titoli, diamo uno sguardo alle cosiddette Side Story, ovvero storie parallele a quelle viste in animazione, spesso inserite come complemento ad alcune serie di modellini, oppure presentate come fumetti o romanzi, ma ugualmente riportate nella continuity narrativa ufficiale.

• LE SIDE STORY

La prima Side Story nacque quando la Bandai commercializzò nel 1983 la prima serie di modellini chiamata **Mobile Suit Variation** (si trattava effettivamente di varianti degli MS visti in animazione) corredandone l'uscita non solo con le specifiche tecniche dei Mobile Suit, ma anche con dati riguardanti battaglie ed eventi della guerra di un anno e la documentazione delle azioni a cui aveva preso parte Jonny Rayden, ovvero un asso delle forze di Zion, il cui nome non era mai stato riportato nemmeno di striscio nella prima serie. Questa può essere considerata senza dubbio la prima Side Story in assoluto, e il successo dei modellini usciti un anno dopo la presentazione del terzo film riassuntivo della serie classica, e quindi ancora in pieno periodo di revival, fece sì che divenisse molto conosciuta tra i fan, tanto che la sorte di Rayden dopo la guerra è ancora uno degli argomenti di discussione preferito dei fan giapponesi di vecchia data.

Se le prime Side Story risultavano solo un semplice complemento ad alcune serie di modellini, in seguito la loro importanza crebbe quando cominciarono a essere commercializzati veri e propri romanzi e fumetti che si svolgevano parallelamente o dopo gli eventi narrati in animazione. Il primo esempio fu **Gaia Gear**, romanzo a puntate scritto dallo stesso Yoshiyuki Tomino (regista storico e ideatore di **Gundam**) iniziato nel 1987

Crossbone Gundam

e serializzato su "Newtype" per ben cinque anni. **Gaia Gear** era ambientato più di un secolo dopo gli eventi narrati dalla serie in corso nel suo anno di commercializzazione e cioè dal pessimo **ZZ-Gundam**. La storia ambientata nell'anno 0203 U.C. narra di un gruppo di resistenza delle colonie chiamato Metatron e del suo asso nella manica contro la federazione terrestre, ovvero un clone di Char Aznable. Il romanzo, oltre a fornire informazioni dettagliate sui mecha usati (tra cui anche il **Gaia Gear** che le dà il titolo), sfruttava decisamente bene l'elevata popolarità del personaggio di Char al termine di **Z-Gundam** e si rivelò un discreto successo. Tra le curiosità è da segnalare anche il successivo adattamento come drama radiofonico in 26 episodi nel 1992 e raccolto in seguito in una serie di cinque CD. Cronologicamente, parlando di **Gaia Gear**, è tuttora incluso nella continuity ufficiale: nonostante gli eventi di **Gundam F-91** e **Victory Gundam** possano averne pregiudicato la validità 'storica', allo stato attuale è nella cronologia interna l'ultimo capitolo ambientato in quell'universo narrativo com'era intenzione dello stesso Tomino. Sempre in quel periodo uscì una serie di modellini disegnata appositamente dal mecha designer Hajime Katoki chiamata **Gundam Sentinel**, nata inizialmente per fare da base a una sorta di fotoromanzo sulla rivista "Model Graphix" che si incastonava nelle fasi finali di **Z-Gundam** proponendo uno scontro tra le forze unite di A.E.U.G. e Kalaba contro dei ribelli federali favorevoli alle idee dei Titans. Questa task force comprende anche molti Gundam, tra cui spicca il Gundam Superior equi-

Gundam Blue Destiny

Crossbone Gundam

paggiato da un computer semi-senziente chiamato ALICE che tirerà spesso fuori dai guai il suo pilota, l'impulsivo Ryu Roots. Il fotoromanzo è stato poi adattato sotto forma di libro nel 1990 con il titolo di **Alice's Confession**. Interessante si rivela poi **Double Fake**, ovvero un fumetto serializzato sulla rivista "Bandai's Model Journal" disegnato e sceneggiato dal fumettista Yuji Ushida. Questo fumetto, nonostante la qualità non eccelsa, funge da collegamento tra **ZZ-Gundam** e il lungometraggio **Char's Counterattack** mostrando l'ascesa di Neo Zion sotto la guida di Char. Sempre collegato a **Char's Counterattack** è **Hataway Flash**, una storia scritta da Tomino nel 1989 che pone sotto i riflettori Hataway, il figlio di Noah Bright, che a 10 anni dagli eventi del film diviene leader di un gruppo terrorista anti-federazione per poi trovare infine una tragica morte.

Con i successi di **Char's Counterattack** e della serie di OAV **Gundam 0080** la Sunrise riuscì a far dimenticare il clamoroso flop di **ZZ-Gundam** e si imbarcò in un nuovo progetto dedicato al Mobile Suit bianco, ovvero **Gundam F-91**. Essendo ambientato trenta anni dopo il precedente capitolo (**Char's Counterattack** si svolgeva nell'U.C. 0093, mentre **F-91** nello 0123) per far nascere curiosità nei fan per la nuova storyline, la Bandai fece uscire nel 1990, anticipando di un anno il film, il modellino del predecessore del **Gundam F-91**, il **Gundam F-90**, appunto. Il modellino fu supportato anche da una serie a fumetti in 8 parti che narravano di un anacronistico gruppo di rimasugli di Zion, chiamato Oldsmobile Army's (il nome non è casuale, visto che usano solo ed esclusivamente vecchissimi MS tipo Zaku ecc...), che ruba un prototipo di Gundam F-90. Il fumetto prosegue mostrandoci alcune forze federali inviate alla base della Oldsmobile Army's per riprendere il maltolto. Be', se il fumetto era assolutamente demenziale, almeno il modellino non era male. Sempre ambientato precedentemente a **F-91** è il gioco per Super Famicon (Super Nintendo da noi) **Formula Wars 0122**, nella cui storia la federazione si trova di nuovo contro la Oldsmobile Army's (dopotutto il gioco, nonostante l'apparizione dell'**F-91**, è uno spin off di **Gundam F-90**) che sicuramente vince il premio per la fazione più idiota mai vista nella saga di Gundam. Altro spin off dedicato a **F-91** e soci è **Silhouette Formula 91**, che, partendo inizialmente come semplice serie di modellini varianti degli MS di **F-91** nata nel 1992, fu in seguito adattata a fumetti, divenendo una storia parallela alle vicende del film e risultando inaspettatamente di ottimo livello. Nonostante il clamore, **F-91** fu un mezzo fiasco sia per il pubblico sia per la critica, tanto che i progetti previsti successivamente al film pilota furono cancellati e la storia rimase sostanzialmente inconclusa. A dargli una conclusione ci pensò lo stesso Tomino sceneggiando **Crossbone Gundam**. Il fumetto, disegnato da Yuichi Hasegawa e serializzato dal dicembre 94 al marzo del 97 sulla rivista "Shonen Ace", è l'unico manga scritto da Tomino e narra le avventure del cast di **Gundam F-91** ben 10 anni dopo la conclusione del film. Nonostante la vittoria della Crossbone Vanguard Cosmo Babilonia è crollata sconvolta da una guerra civile interna, mentre Vera Rona e gli altri personaggi di F-91 sono diventati pirati dello spazio in lotta contro un nemico che ha manipolato fin dall'inizio l'esito del conflitto. Il fumetto si rivela oltremodo interessante in quanto il nemico sopraccitato altri non è che la compagnia che gestisce il trasporto di elio3 da Giove alla Terra (nell'universo di Gundam l'Elio3 è un elemento a dir poco fondamentale per il funzionamento dei motori delle navi spaziali e per generare le famigerate particelle Minovsky, quindi tale compagnia ha un'importanza enorme) e tutto ciò

Gundam Blue Destiny

Gundam Blue Destiny

Yu Kojima (a fianco), della federazione terrestre, e Nembus Shutarzen (sotto), di Zion. Sono i due protagonisti e acerrimi rivali nelle vicende di Gundam Blue Destiny. Questa storia è nata come videogame a episodi per il Sega Saturn. Oltre alla trasposizione a fumetti, ne è stata realizzata anche una romanzata.

Gundam Wing dual story G-Unit

Gundam Wing dual story G-Unit

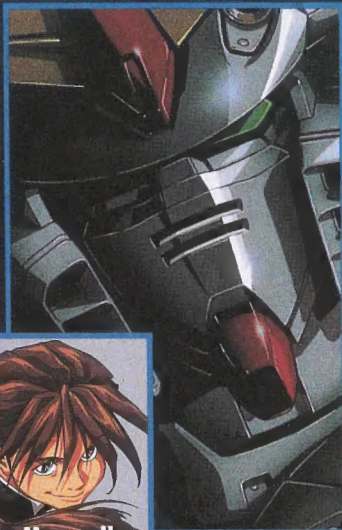
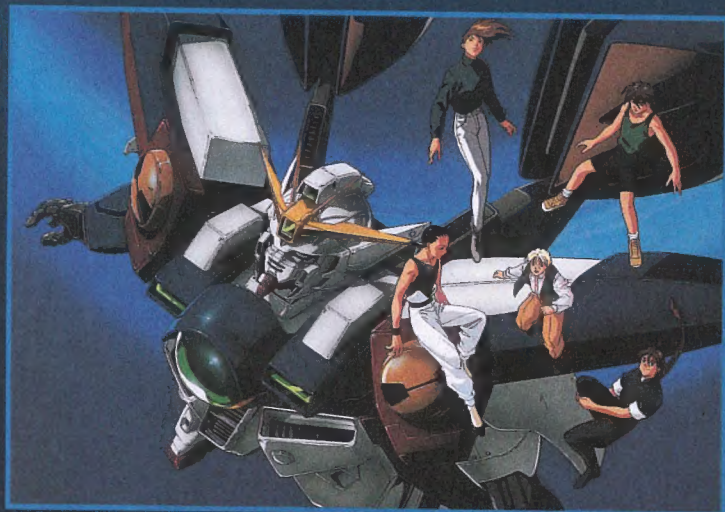
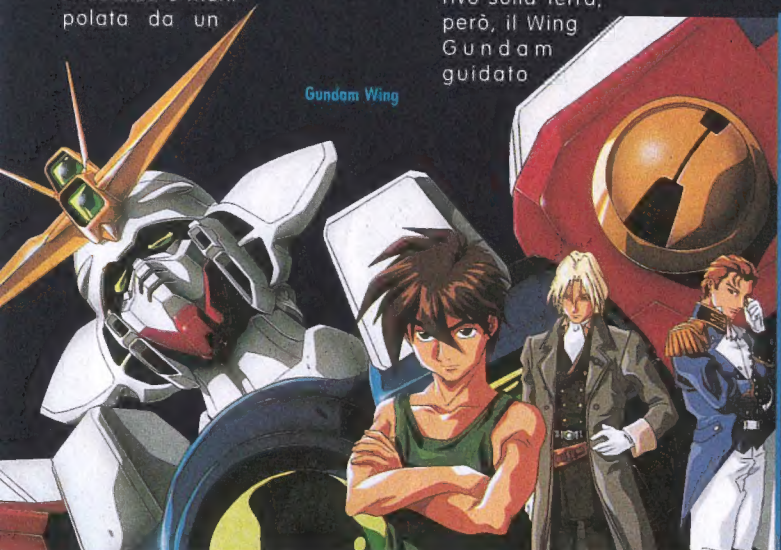
crea un collegamento sia col successivo **Victory Gundam** sia col vecchio **Z-Gundam**. Il primo ministro dell'impero di Zankscar in **Victory Gundam** è infatti un membro della lobby che controlla tale compagnia, mentre in **Zeta Gundam** Paptimus Scirocco dei Titans ne era un importante esponente. **Crossbone Gundam** si rivela quindi un ottimo fumetto con un certo condizionamento dal matsumotiano **Capitan Harlock**. Dal 95 in poi le Side Story legate all'universo 'classico' di Gundam sono state relativamente poche e comunque legate esclusivamente a videogame, come nel caso di **Cross Dimension 0079** per Super Famicon oppure **Blue Destiny** uscito nel 1996 per Saturn e diviso in 3 capitoli. Denominatore comune di questi due giochi è l'ambientazione nelle vicende della guerra di un anno, e se **Cross Dimension 0079** proponeva una storia abbastanza semplice, **Blue Destiny** presentava una trama piuttosto complessa che incorporava anche elementi della serie di OAV **Gundam 08MS Team**, uscita quasi in contemporanea con esso. Di **Blue Destiny** esiste anche un adattamento a fumetti di buona qualità sulla rivista "Haoh Magazine", uscita praticamente insieme ai singoli capitoli del videogioco.

Gundam Wing dual story G-Unit

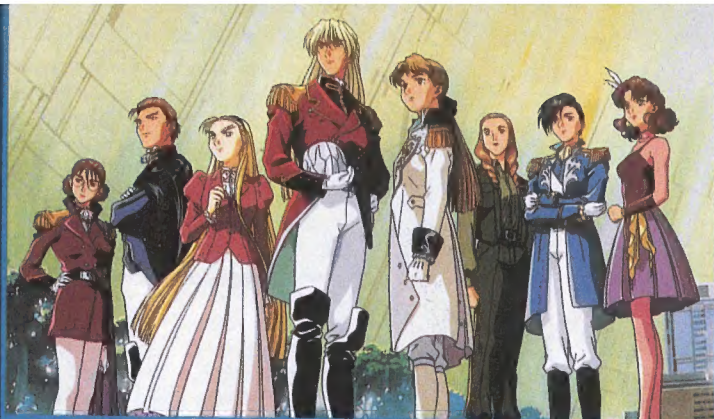
Finora abbiamo parlato di Side Story relative all'universo 'classico' di **Gundam**, ma esistono anche alcune Side Story relative all'universo narrativo di **New Mobile Chronicle Gundam Wing**. Tale universo non ha nulla a che vedere con quello di cui abbiamo trattato prima e pertanto è totalmente scollegato dal resto così come lo sono anche **Gundam X** ecc. Per maggiore semplicità qui a lato trovate una lista completa di tutte le serie di Gundam, Side Story comprese, ordinate nei rispettivi universi per ordine cronologico e con a lato l'anno di produzione. **Gundam Wing** tuttora è l'unica serie tra quelle ambientate in realtà alternative a cui siano state dedicate alcune Side Story realizzate praticamente tutte in concomitanza con il lancio della serie di OAV **Endless Waltz** (ma di questa e di **Gundam Wing** nello specifico parleremo in seguito) e, a parte per **G-Unit**, nascono tutte come fumetti. **G-Unit** si svolge in contemporanea con la serie televisiva, e narra la lotta di due fratelli contro le truppe di OZ che cercano di prendere il controllo di una miniera asteroidale. Questo fumetto, serializzato sulla rivista "Comic BomBom", viene segnalato semplicemente per essere la trasposizione fumettistica di una serie di modellini, chiamata appunto **G-Unit**, senza proporre eventi che abbiano una vera rilevanza nella storyline di **Gundam Wing**. Da intendersi come semplice retroscena dei personaggi principali della serie animata è invece il fumetto **Episode Zero**, che narra le vicende dei protagonisti prima della serie animata facendo luce su alcuni aspetti appena accennati nell'anime. **Blind Target**, invece, nasce inizialmente come drama radiofonico, e si svolge dopo la serie televisiva spiegando per certi versi i motivi di alcuni cambiamenti di allineamento avvenuti negli OAV. Di seguito ne è stata realizzata una versione a fumetti pubblicata sulla rivista "Anime V" ed è attualmente l'ultima Side Story realizzata finora.

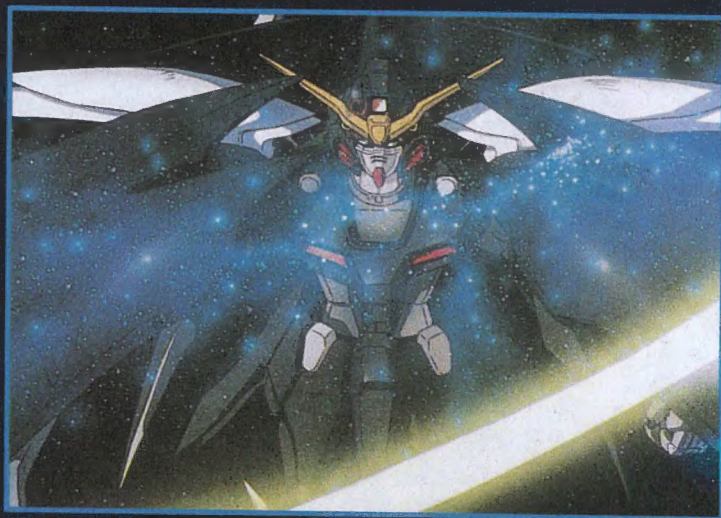
• Gundam Wing

Nata nel 1995 con l'intenzione di sviluppare un universo narrativo più simile a quello precedente piuttosto che a **G-Gundam**, **Gundam Wing** coinvolge nella sua realizzazione uno staff di ottimo livello, che annovera tra i mecha designer Hajime Katoki, il character designer Shuko Murase, nonché Yutaka Izubuchi nell'inedito ruolo di costume designer. La serie,trasmessa dal 7 aprile 1995 al 29 marzo del 96, si distingue da subito per la notevole qualità tecnica dei suoi 49 episodi e ottiene un ottimo share. Tuttavia gli spettatori sono, a conti fatti, per la maggior parte ragazze, mentre il vecchio pubblico dei fan di Gundam, come nel caso di **G-Gundam**, non pare interessato all'ultima produzione della Sunrise.

Gundam Wing si apre con un background estremamente simile a quello della prima serie di Gundam, presentando un futuro in cui l'umanità si è espansa nello spazio tramite gigantesche colonie spaziali disposte nei Lagrange Point (dal nome del matematico Lagrange che ne calcolò la posizione), ovvero aree dello spazio in cui la gravità terrestre e quella lunare contrapposte creano una sorta di piano orbitale in cui le colonie possono rimanere per un tempo virtualmente infinito (da notare che i Lagrange Point sono citati in tutte le serie di Gundam alternative e non con l'eccezione di **G-Gundam**). La datazione viene fatta ripartire da zero con la dicitura A.F. (After Colony, praticamente l'equivalente dell'Universal Century delle vecchie serie), ma non viene costituita nessuna federazione mondiale, anzi le tensioni tra le varie nazioni sono vive più che mai, e ciò porta all'ennesimo conflitto su vasta scala. Alla fine del suddetto conflitto viene fondata un'alleanza con il proposito ufficiale di mantenere la pace, mentre, in realtà, l'intenzione era quella di estendere il proprio potere su tutto il pianeta obbligando con la forza le nazioni contrarie a farne parte. Le colonie vengono viste come una minaccia per il potere dell'Alleanza

Gundam Wing

e, pertanto, vengono occupate militarmente. In seguito le colonie trovano un leader in Heero Yui, un uomo con l'ideale di rendere pacificamente autonome le colonie (come del resto voleva fare Zion Daikun nella storyline classica) che raccoglie numerosi consensi anche sulla Terra grazie al suo carisma. Tuttavia, proprio mentre Yui si trova sulla Terra in visita, viene assassinato da sconosciuti nell'A.C. 175, e le colonie senza più una guida piombano nel caos. Con la scusa di porre rimedio all'incontrollabilità della situazione, l'Alleanza aumenta il controllo militare delle colonie vanificando i precedenti tentativi di Yui di ottenerne l'indipendenza. Ogni resistenza delle colonie è totalmente inutile visto che
l'Alleanza impiega nel conflitto nuove armi antropomorfe dette mobile suit, che vengono usate anche per sottomettere le nazioni che simpatizzavano con le idee di Heero Yui. In realtà l'Alleanza è manipolata da un potente gruppo industriale chiamato Romeloffer Fundation, una delle prime compagnie nel campo degli armamenti ad aver supportato la nascita dell'esercito dell'Alleanza, nonché creatrice dell'organizzazione segreta OZ che aspira al totale controllo politico ed economico sia della Terra sia delle colonie. La storia di **Gundam Wing** prende le mosse nell'A.C. 196, quando un gruppo di ribelli delle colonie decide di lanciare un contrattacco contro l'Alleanza e OZ inviando sulla Terra 5 mobile suit di nuova concezione per iniziare una guerriglia direttamente all'interno delle linee nemiche. Questi mobile suit vengono chiamati Gundam a causa del materiale di cui sono costituiti, ovvero il Gundamium (mero pretesto per giustificarne il nome), una lega resistentissima creata nello spazio, e sono pilotati da cinque ragazzi addestrati fin dalla tenera età per compiere tale missione. Durante l'arrivo sulla Terra, però, il Wing Gundam guidato da Heero Yui (si tratta di un nome in codice ispirato ovviamente al defunto leader delle colonie) si scontra con l'asso delle forze di OZ, ovvero Zechs Merquise(praticamente l'equivalente di Char Aznable), che lo costringe a un atterraggio di fortuna. Scoperto da una ragazza di nome Relena Darlian, decide inizialmente di ucciderla per mantenere il segreto sulla sua missione, considerando il fatto che, oltretutto, si tratta della figlia del primo ministro dell'Alleanza, ma cambia idea quando si rende conto di non essere in grado di ucciderla. In seguito Heero e gli altri piloti Chang Wufei, Quatre Raberba, Trowa Barton e Duo Maxwell (rispettivamente alla guida del Gundam Shen Long, Sandrock, Heavy Arms e Deathschyte) iniziano in sincronia l'offensiva contro l'Alleanza creando seri problemi sia a essa sia alla Romeloffer Fundation, tanto da obbligare in breve tempo il governo terrestre a trattare con le colonie. Tuttavia OZ manda una sua inviata, chiamata Lady Une, a uccidere il Primo Ministro dell'Alleanza, che rivela prima di morire a Relena che, in realtà, lei è Relena Peacecraft, erede al trono del regno di Sanc, una nazione simpatizzante per le idee di Heero Yui e per questo annientata dall'Alleanza molto tempo prima. Senza più un governo i capi dell'esercito dell'Alleanza riuniti decidono di avviare ufficialmente trattative di pace con le colonie. Nel frattempo i Gundam stanno sferrando un attacco proprio nel luogo dove è tenuta la riunione e, approfittando del caos, Treize, il leader di OZ, fa evacuare i generali in uno shuttle con le insegne di OZ causandone la morte nella battaglia. Uno dei generali, però, viene ucciso personalmente da Zechs e più precisamente da quello che aveva guidato le truppe dell'Alleanza alla conquista del regno di Sanc. Questo perché in realtà Zechs è Milliardo Peacecraft fratello di Relena e di conseguenza anch'egli erede del regno di Sanc. Adesso che tutti i leader dell'Alleanza sono morti, OZ ha il controllo totale sulla Terra, e rivolge quindi la sua attenzione alle colonie inviando le sue nuove armi nello spazio ovvero i mobile doll, mobile suit privi di pilota e guidati da un'intelligenza artificiale. Contrariamente a quanto si possa pensare, OZ manda i suoi mobile dolls contro le forze di occupazione dell'Alleanza e, dopo una facile vittoria, le forze della Romeloffer

Gundam Wing

Fundation e la loro inviata Lady Une vengono accolti come liberatori dalla popolazione delle colonie, mentre piloti dei Gundam vengono additati come sovversivi e come minaccia per la pace e sono costretti a dividersi per continuare la guerra contro OZ. Treize, nonostante tutto, non è soddisfatto della piega che stanno prendendo gli eventi e, ritenendo deprecabile e disonorevole l'uso continuo dei mobile dolls, rinuncia alla sua posizione di leader di OZ causandone una secessione interna e una conseguente guerra civile. Con la fazione di Treize si schiera anche Zechs, ma i mobile dolls della Romeloffer Fundation stanno per sferrare un micidiale attacco alla Terra per eliminarli. Nel frattempo Heero e Quatre, dopo una serie di disavventure, come il ritrovamento del Gundam Wing Zero, il predecessore dei 5 Gundam, dotato di un terrificante potere distruttivo(è infatti in grado di distruggere una colonia con un colpo solo) e di un sistema di controllo neurale in grado di far impazzire chiunque lo piloti e con cui Quatre aveva apparentemente ucciso Trowa, sacrificatosi per far tornare in sé l'amico, si dirigono sulla Terra verso il rinato regno di Sanc, ora governato da Relena, per proteggerlo dalla Romeloffer Fundation. Heero, in seguito, arriva a Lussemburgo dove assiste alla sconfitta definitiva di Treize e trova il Gundam Epyon, ovvero un mobile suit sperimentale costruito sulla base del Wing Zero e contenente anche una replica del suo terribile sistema di controllo neurale. Con questo nuovo mobile suit Heero torna a tutta velocità verso Sanc, dove la Romeloffer Fundation sta conducendo un attacco in grande stile dopo l'annientamento delle forze di Treize. Nel frattempo, anche Zechs sta tornando sulla Terra dopo aver trovato il Wing Zero che intende usare per proteggere Sanc. Tuttavia arriva troppo tardi, e si scontra inaspettatamente col Gundam Epyon guidato da Heero: tutto ciò avviene perché i sistemi di controllo dei rispettivi mobile suit li hanno resi totalmente folli costringendoli a un duello serrato che termina solo quando i due riescono a disinserire lo Zero control system, sfuggendo così entrambi alla totale distruzione di Sanc. Dopo questa battaglia, Zechs entra a far parte del gruppo ribelle White Fang, mentre la Romeloffer Fundation ha il totale

Gundam Wing

Da sinistra: Lady Une, Treize Khushrenada, Dorothy Catalōna, Zechs Merquise, Relena Darlian, Sally Poe, Lucrezia Noin e Catherine.

potere sulla Terra e sulle colonie. Per creare un unico regno viene scelta proprio Relena come regina, inizialmente per usarla come un fantoccio, ma in seguito il suo carisma e i suoi ideali di pace affascinano i capi di OZ, che con il potere totalmente nelle loro mani possono permettersi di avviare una pacifica coesistenza tra la Terra e le colonie. Nonostante questo, Zechs e il suo gruppo sono determinati a combattere la Romeloffer Fundation fino all'ultimo, e riescono a occupare una base lunare dove era nascosta la gigantesca fortezza spaziale Libra dotata di un cannone principale potentissimo virtualmente in grado di incenerire gran parte della Terra. I vertici di OZ sono di nuovo nel panico e destituiscono Relena, mentre un redivivo Treize riesce a prendere il potere sulla Terra. Rifiutando la mediazione con Zechs, le forze guidate da Treize si preparano a dargli battaglia, mentre i piloti dei Gundam ricompongono il gruppo ritrovando Duo e l'apparentemente morto Trowa. Lo scontro finale tra le varie fazioni ha così inizio mentre viene fatta entrare in collisione Libra con la fortezza spaziale Peacemillion, causando la distruzione del suo cannone principale. Zechs allora decide di fare entrare in collisione Libra con la Terra allo scopo di rendere inabitabile il pianeta, forzando l'umanità a trasferirsi sulle colonie.
Contemporaneamente Wufei si scon-

Gundam Wing Endless Waltz

tra con Treize uccidendolo, anche se la sua morte, e la successiva resa dell'esercito terrestre ordinata da Lady Une, non fa cambiare idea a Zechs che si appresta allo scontro finale con Heero. Sconfitto il rivale, Heero cerca di distruggere i motori di Libra a costo della sua vita, ma viene preceduto da un pentito Zechs che, apparentemente, muore nella successiva esplosione. Con l'uscita di scena di Zechs e di Treize l'umanità può così avviarsi verso un nuovo periodo di pace e di prosperità sotto la guida di Relena e Lady Une.

Se sulla carta la trama di **Gundam Wing** appare intrigante, la realizzazione pratica del progetto ha sofferto non poco nella valutazione complessiva a causa alcuni elementi che in un certo senso hanno determinato il successo della serie presso un certo audience. Innanzitutto il realismo è stato sacrificato notevolmente in favore dell'azione pura e semplice; basti pensare al fatto che i Gundam, pur agendo singolarmente, non sembrano richiedere alcuna manutenzione o supporto tecnico, cosa che era un punto fermo già dalla prima serie del 79. Viene poi totalmente eliminata ogni giustificazione plausibile della presenza dei mobile suit, visto che nella serie originale venivano usati come armi da combattimento ravvicinato (le particelle Minovsky rendevano inefficienti i radar e gli strumenti di rilevazione convenzionali). Gundam Wing, invece, è ambientato in un universo in cui le particelle Minovsky non sono mai state scoperte, e ci si domanda l'utilità di un robot antropomorfo alto 15 metri (i mobile suit in **Gundam Wing** hanno dimensioni compatte come in **F-91** e **Victory Gundam**) rilevabile dai radar quando è a diversi chilometri di distanza. In più, i cinque protagonisti e i loro Gundam richiamano alla mente i personaggi e le armature di **Samurai Trooper (I cinque Samurai** in Italia), e altre serie del genere che vedono protagonisti bei ragazzi (i cosiddetti bishonen) posti alla difesa della pace. Parlando di mecha è da notare l'abissale differenza tra i mobile suit principali, che sfoggiano un design appariscente e colori sgargianti, e quelli prodotti in serie o degli avversari, che, al contrario, sono assolutamente anonimi e poco elaborati. Discutibile poi è la mancanza di tecnicismi (l'unico è il variable set, ovvero un sistema di visione che collega il movimento delle telecamere del mobile suit al casco del pilota per diminuirne il senso di confusione nel cockpit) o l'introduzione dei Mobile Doll, che pare più che altro un pretesto per risparmiare sui disegni degli avversari. E qui veniamo al vero punto dolente di **Gundam Wing**, ovvero la limitatezza del cast di personaggi rapportato alle trame e alle sottotrame che lo vedono protagonista. I personaggi cambiano in continuazione allineamento e idee, e molte scelte narrative appaiono spesso paradossali, dando l'impressione che la trama più che evolversi si pieghi su se stessa. Non aiuta poi la girandola di morti apparenti, resurrezioni e eventi che paiono per lo più espedienti per allungare la storia, come per esempio le vicende legata al Wing Zero che, col suo assurdo potenziale e la faccenda dell'interfaccia neurale che fa impazzire chi lo pilota, toglie molta credibilità alla serie. Inutile girarci intorno, comunque, il successo di **Gundam Wing** è stato determinato principalmente dai cinque protagonisti della serie che, con il loro aspetto da idol, hanno esercitato un notevole charme

Cronologia Completa

U.C. (Universal Century)

0079: **Mobile Suit Gundam** (1979)
0079: **Mobile Suit Variations** (1983 Side Story)
0079: **Gundam 08MS Team** (1996)
0079: **Cross Dimension 0079** (1995 Side Story)
0079: **Blue Destiny** (1996 Side Story)
0079: **Gundam 0080** (1989)
0083: **Gundam 0083** (1991)
0087: **Z-Gundam** (1985)
0088: **ZZ-Gundam** (1986)
0088: **Gundam Sentinel** (1987 Side Story)
0090: **Double Fake** (198? Side Story)
0093: **Char's Counterattack** (1988)
0105: **Hataway Flash** (1989 Side Story)
0120: **Gundam F-90** (1990 Side Story)
0122: **Formula Wars 0122** (1991 Side Story)
0123: **Gundam F91** (1991)
0123: **Silhouette Formula 91** (1992 Side Story)
0133: **Crossbone Gundam** (1994 Side Story)
0153: **Victory Gundam** (1993)
0203: **Gaia Gear** (1987 Side Story)

F.S. (Future Century)

60: **Mobile Fighter G-Gundam** (1994)

A.F. (After Colony)

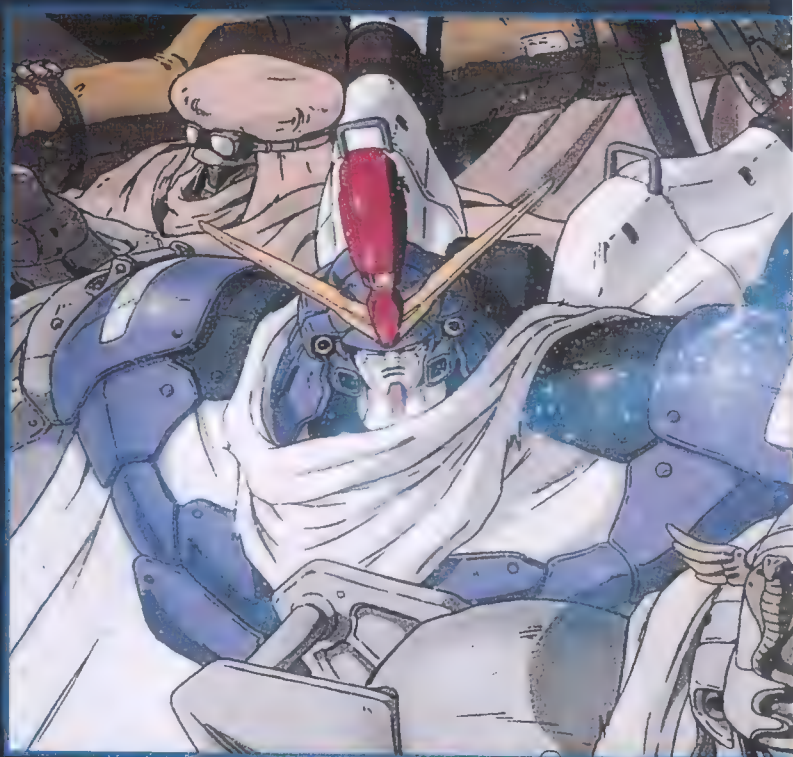
187-95: **Episode Zero** (1997 Side Story)
195: **Gundam Wing** (1995)
195: **G-Unit** (1997 Side Story)
196: **Blind Target** (1997 Side Story)
196: **Endless Waltz** (1997)

A.W. (After War)

15: **Gundam X** (1996)

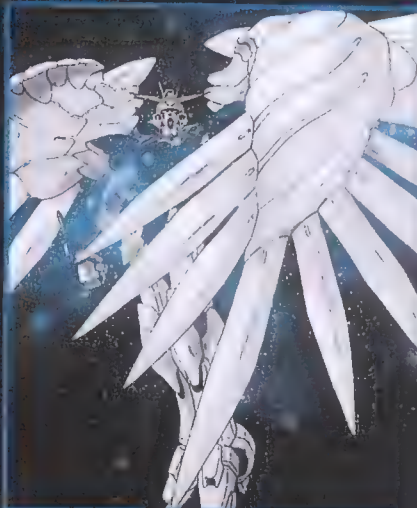
sul pubblico femminile, che non era esattamente l'audience delle vecchie serie. Facendo un rapido calcolo, alla Sunrise hanno pensato bene di romanzare la trama al massimo, col risultato che, da un tentativo di riassumere e riproporre gli elementi che hanno determinato il successo di **Gundam** in chiave moderna, si è passati a una sorta di telenovela robotica con i 5 Gundam Boys (nomignolo appioppatogli sia dai fan sia dai detrattori) come fulcro. Se lo share è stato notevolmente alto, come del resto le vendite degli artbook (che nella maggior parte dei casi non contenevano neanche un'immagine di un mobile suit), non si può dire che lo sponsor principale, ovvero la solita Bandai, sia stato molto soddisfatto, visto che il target della serie non è certo quello interessato ai modellini, anzi, gli appassionati del vecchio Gundam non hanno dimostrato nessun interesse verso **Gundam Wing**. Insomma un vero e proprio cambio totale di pubblico che ha sorpreso la stessa Sunrise, mentre la Bandai continuava a richiedere a gran voce una testa di ponte per spingere le vendite dei suoi modellini...

Endless Waltz

Questa serie di 3 OAV, uscita all'inizio del 1997, riuniva tutto lo staff della serie televisiva e, a conti fatti, non aggiunge molto alla storyline di **Gundam Wing**, anche se per i fan (anche se dovremmo dire le fan) rappresentava un'ottima occasione per rivedere i Gundam Boys in azione. La storia riguarda un gruppo terroristico che per vie traverse cerca di far piombare l'umanità in un nuovo periodo di guerra e di instabilità, con la trama che si evolve tra le solite resurrezioni improvvise, i cambi di fazione, tra cui quello eccellente di Wufei che, con il suo passaggio dalla parte del nemico, ha fatto molto discutere i fan. L'unica cosa un po' strana di questa serie è il mecha design, visto che la Bandai aveva praticamente obbligato la Sunrise a presentare mecha che richiamassero l'attenzione del pubblico spiccando in mezzo ai Gundam Boys già dai tempi della serie televisiva. Il risultato fu abbastanza controverso e, tanto per fare un esempio, la nuova versione del Gundam Deathshite si ritrovò con enormi ali da pipistrello, mentre è meglio soprassedere sul nuovo Heavy Arms che ha talmente tanti cannoni e gadget vari che ci si chiede come faccia a mantenere l'equilibrio e non cada all'indietro... Considerate poi che negli OAV la dose viene ulteriormente rincarata col risultato di azzerarne ogni credibilità meccanica. Endless Waltz ebbe comunque un ottimo successo anche grazie all'ottima realizzazione tecnica, e rappresenta per il momento il finale della storyline incominciata con la serie televisiva. La scorsa estate i tre OAV sono stati riuniti in un unico film di montaggio con sequenze aggiuntive dedicate soprattutto ai mecha (Bandai docet...) col lunghissimo titolo di **New Mobile Chronicle Gundam W: Endless Waltz, Special Edition** risultando un buon successo ai botteghini.

In definitiva, nonostante **Gundam Wing** sia una serie più che discreta, fallisce l'obiettivo che si prefiggeva di dare una nuova interpretazione di **Gundam** per i motivi espressi in precedenza. Guardando la trama con cognizione di causa, non ci vuole molto per capire che alla Sunrise hanno semplicemente miscelato le varie serie di **Gundam** aggiungendo elementi che, invece di migliorare il risultato, lo hanno semplicemente reso poco credibile sia a livello stilistico sia a livello narrativo, rendendo la serie di **OAV 08MS Team** l'unica alternativa per i fan di vecchia data.

Jamil Neate

Tifa Adil

Garrod Ran

• Gundam X

Uscito quasi a seguito del finale di **Gundam Wing**, questo **Gundam X** propone un altro universo alternativo partendo però da un approccio totalmente differente da quello della serie precedente. Lo staff si differenzia parecchio da quello di **Gundam Wing**, e vede il ritorno al mecha design del papà di Gundam, ovvero Kunio Okawara(anche se in **G-Gundam** e in **Gundam Wing** rivestiva il ruolo di aiuto mecha-designer), che rimpiazza Hajime Katoki che al momento si trovava al lavoro nella serie di OAV **08MS Team**, mentre il character design Nobuyoshi Nishimura dà il cambio a Shuko Murase. Chi conosce i fumetti americani sa sicuramente cosa sono i 'What if..?', ovvero storie costruite su eventi del passato che, svolgendosi in modo diverso, danno un quadro della situazione decisamente differente da quello abituale. **Gundam X** propone velatamente una versione alternativa degli eventi della guerra di un anno, in cui l'esercito rivoluzionario delle colonie (tranquillamente identificabile col principato di Zion), nell'ultimo disperato tentativo di vincere la guerra con la federazione terrestre, ha fatto scagliare sulla Terra decine di colonie devastandola completamente e facendo finire la guerra nel caos totale. La catastrofe è così grande che i pochi superstiti decidono di far ripartire la datazione della fine della guerra, stabilendo il suffisso A.F. (After War) e riorganizzandosi in sistemi di governo simil feudeali. Tuttavia quello che i civili non sanno è che i militari delle due fazioni stanno riarmandosi segretamente recuperando le armi, i mobile suit ancora funzionanti e i pochi newtype superstiti per riprendere al più presto il conflitto. In questo scenario facciamo la conoscenza del giovane Garrod Ran, che si troverà a proteggere la newtype Tifa Adil con il micidiale mobile suit Gundam X, un'arma creata durante la guerra per abbattere le colonie in caduta sulla Terra. Infatti, grazie a un cannone a energia situato sulla Luna e attivato dai poteri mentali di Tifa, il Gundam è in grado di emettere un colpo devastante dopo averne incanalato l'energia attraverso i pannelli solari a forma di X che porta sulla schiena. Ben presto i due ragazzi entreranno a far parte del gruppo Volture guidato dal misteriosa Jamil Neate, deciso a difendere i newtype dalla strumentalizzazione in campo bellico. In realtà, Jamil è un newtype ed è anche il primo pilota del Gundam X che, non essendo riuscito a bloccare la caduta delle colonie alla fine della guerra, è ora roso dal senso di colpa. Assieme agli altri due piloti della Volture Witz Sue e Roybea Loy al comando del Gundam Air Master e del Gundam Leopard, Garrod formerà un gruppo imbattibile che proteggerà la nave della Volture, la Freideen, durante la sua avventura in ciò che resta della Terra. Questa serie nel complesso vanta diversi primati, primo tra i quali quello di essere l'unica storia non ideata da Tomino in cui sono presenti i Newtype, in quanto sono assenti anche nelle serie di OAV di **Gundam 0080**, **0083** e **08MS Team**, nonostante la loro appartenenza alla storyline originale. Altro primato, stavolta non proprio allettante, è il fatto che **Gundam X** sia una delle serie più brevi dedicata al mobile suit bianco a causa dello scarso successo. Nonostante la presenza di alcuni spunti interessanti (primo fra tutti la rivalità tra Jamil e l'ex asso delle forze rivoluzionarie Lancerow Dawell che si porta avanti dalla fine della guerra e ricorda molto il rapporto tra Amuro e Char) e un background originale, **Gundam X** è stato un vero e proprio fiasco a livello di audience, e il fatto di essere stato spostato a metà della messa in onda dalla fascia oraria del venerdì pomeriggio a quella del sabato mattina ha affossato ulteriormente la serie. Il problema principale è che, nel tentativo di proporre qualcosa di diverso, gli autori hanno in qualche modo 'perso la strada', finendo per creare un storia che alterna senza criterio momenti comici e drammatici spiazzando lo spettatore. In più, Kunio Okawara ha disegnato dei mecha che, pur ricordando vagamente Zaku e GM, risultano estremamente poco credibili e giocattolosi, finendo per stridere con un background nelle intenzioni caotico e disorganizzato. Un vero peccato visto che le premesse per una buona serie animata c'erano tutte e, se fossero state ben sfruttate, probabilmente il risultato finale sarebbe stato più interessante dello stesso **Gundam Wing**. Purtroppo non è stato così e la Sunrise è stata costretta a terminare velocemente la serie con l'episodio 39, chiudendo con esso per il momento anche la parentesi degli universi alternativi della saga di **Gundam**.

In primo piano Witz Sue, in secondo piano Roybea Loy

ANITA

[illegible]

Kappa Ed. 56 pp. lire [illegible]

Un romanzo a fumetti interamente a colori inaugura un nuovo corso per la Kappa Edizioni, segnando la prima collaborazione tra la casa editrice bolognese e la belga [illegible]. Scritto da Gabriella Giondelli e disegnato da Stefano Ricci, **Anita** racconta una [illegible] emozionale attraverso frammenti della vita quotidiana di una cameriera [illegible] un [illegible] hobby della fotografia. Anita fotografa gli avanzi lasciati dai clienti, e [illegible] loro personalità. Henry, il suo padrone, dice che c'è qualcosa di [illegible] fotografare gli avanzi nei piatti, ma glielo lascia fare. E così ci [illegible] nelle persone che sono entrate e uscite dalla vita della ragazza, [illegible] in procinto di trasferirsi in Canada dopo aver diviso la casa [illegible] tre anni con Anita. Negli ultimi tempi qualcosa non andava nel loro rapporto. Forse è un bene che Patricia se ne vada, ma Anita dovrà ora trovare qualcun altro con cui dividere l'appartamento. L'affitto è troppo caro. Così come è [illegible] finisce dopo quattro mesi di appunti. E' un diario che si chiude sui ricordi di Anita, sulle emozioni che provava quando da bambina andava a [illegible]. Un racconto di pura poesia. Gabriella Giandelli è autrice di *[illegible], poi se ne sono andate...* (Mano Edizioni, 1997) oltre [illegible] dell'ultimo romanzo di Susanna Tamaro (Mondadori, 1998). [illegible] si muove tra il fumetto e l'illustrazione, la pittura e la scenografia, annullandone i confini attraverso il disegno. Il suo *Tufo* era tra le [illegible] miglior opera a fumetti al XXIV Salone del Fumetto di Angoulême, e le spettacolari tavole di Anita saranno prossimamente esposte a Parigi, Bruxelles, Roma e Bologna. Il loro incontro dà origine a qualcosa di magico e imprevedibile, dove il segno ricco di materia pittorica anticipa a tratti il racconto per poi trovare nella parola il suo compimento. **MDG**

MAJOCCO CLUB - ALIEN X TERRORE DALLA DIMENSIONE A

[illegible]

Era ormai tanto tempo che non si sentiva più parlare delle cosiddette 'maghette' dello studio Pierrot, ed ecco uscire [illegible] (ci eravamo dimenticati) [illegible] breve video che vede Creamy, Emi, Yumi (Sandy) e [illegible] (Evelyn) [illegible] come un film di fantascienza di serie zeta. In soli trenta minuti, le nostre [illegible] chiamate a [illegible] la terra [illegible] le ragazze (solo quelle carine però) della Terra. Le protagoniste non possiedono più i poteri magici, ma una luce appare loro e dona loro nuovamente bacchette e poteri [illegible] per lo scontro finale con la creatura. Sebbene la storia [illegible] sia un gra[illegible], possiamo vedere le nostre maghette preferite [illegible] in stile **Sailor Moon** (anche se quest'ultima avrebbe fatto furore diversi anni dopo), inoltre è veramente molto simpatica l'idea della finta pubblicità di cosmetici interpretata da Creamy a metà video. Se il video risulta godibile e divertente, anche se senza alcuna pretesa, l'edizione italiana presenta alcuni [illegible] che ci hanno fatto storcere il naso, prima fra tutte i nomi di alcune delle protagoniste, che sono rimasti quelli dell'edizione televisiva italiana e non quelli originali, anche se ormai li conoscono anche i sassi, e per una produzione di questo genere [illegible] più adatto [illegible] originale. [illegible] quanto [illegible] è una parola giapponese) si scrive con la doppia K e non con la doppia C, forse poteva essere più adatto un più anglosassone Magic Club. Comunque sia, questo video non dovrebbe assolutamente mancare alla collezione di un fan delle maghette. Solo per appassionati. **AP**

OTAKU 100% LIVE

1 • ***Otaku 100% Live - Primo Premio Nazionale di CosPlay*** è indetto dalla Kappa Edizioni e organizzato in collaborazione con NightWave '98. Il concorso si terrà alle ore 17:00 di domenica 28 marzo presso NightWave '98, Fiera di Rimini.

2 • La Kappa Edizioni assume il ruolo di 'ufficio accettazione' per chiunque desideri partecipare a tale premio, e controllerà che le regole del medesimo siano state rispettate.

3 • La giuria, formata da editori e autori di fumetto, selezionerà a proprio insindacabile giudizio due vincitori del premio, uno per la sezione maschile, e uno per quella femminile.

4 • Non occorre alcuna abilità particolare per partecipare. Ogni concorrente dovrà sfilare in passerella abbigliato, camuffato e/o truccato in modo da impersonare un personaggio scelto da un qualsiasi manga. Sono ben accette (anche se non indispensabili) interpretazione e/o coreografia.

5 • I materiali scelti per la creazione del costume e del trucco sono a scelta del partecipante stesso.

6 • E' necessario che il personaggio rappresentato sia scelto tra quelli che compongono l'immaginario del fumetto giapponese. Si prega quindi di fare attenzione e di evitare personaggi a fumetti di qualsiasi altra nazionalità.

7 • Possono partecipare al concorso esponenti di entrambi i sessi purché abbiano compiuto almeno il 17° anno d'età.

8 • Per partecipare al concorso è necessario fotocopiare la presente scheda senza variarne le dimensioni, compilarla e inviarla in busta chiusa senza altro materiale a **Kappa Srl, via del Milliario 32, 40133 Bologna**. E' ben accetta (ma non indispensabile) una foto del partecipante in costume.

9 • La scheda di partecipazione dovrà pervenire all'ufficio accettazione via posta o corriere, entro e non oltre il 1° marzo 1999 (farà fede il timbro postale). Non verranno prese in considerazione le schede compilate solo in parte o scritte in maniera illeggibile, per cui si consiglia la massima chiarezza e l'uso dello stampatello.

10 • Nel caso in cui il partecipante decidesse di ritirarsi dopo aver già inviato la scheda, è pregato di comunicarlo con almeno dieci giorni di anticipo tramite espresso o posta celere, onde evitare problemi all'organizzazione.

11 • L'organizzazione si riserva il diritto di accettare 'iscrizioni dell'ultimo minuto' nel caso in cui altri partecipanti si fossero ritirati preventivamente.

12 • Si concorre per il titolo di **Otaku 100% - OtaKing** (concorrente di sesso maschile che interpreta un personaggio di qualsiasi sesso) e di **Otaku 100% - OtaQueen** (concorrente di sesso femminile che interpreta un personaggio di qualsiasi sesso). L'organizzazione si riserva il diritto di decidere durante la manifestazione stessa l'opportunità di assegnare premi speciali. I premi in palio saranno costituiti da volumi a fumetti, romanzi, riviste e merchandising di vario genere, scelti fra i più nuovi titoli della produzione Kappa Edizioni, Edizioni Star Comics e di altre case editrici che interverranno.

13 • I nomi e le foto dei vincitori saranno pubblicati su **Kappa Magazine** in un servizio speciale.

Nome .... Cognome .... Sesso M ☐ F ☐

Data di nascita ..../......../........ Via .... nr. ....

Città .... Provincia .... C.A.P. ....

Recapito telefonico ....

Personaggio interpretato ....

apparso nel manga (o anime) intitolato ....

Con la presente dichiaro di essere interessato/a a partecipare a **Otaku 100% Live - Primo Premio Nazionale di CosPlay** e di accettare il giudizio della giuria; inoltre, accetto di essere fotografato/a e ripreso/a per la realizzazione di servizi inerenti al concorso stesso e a NightWave.

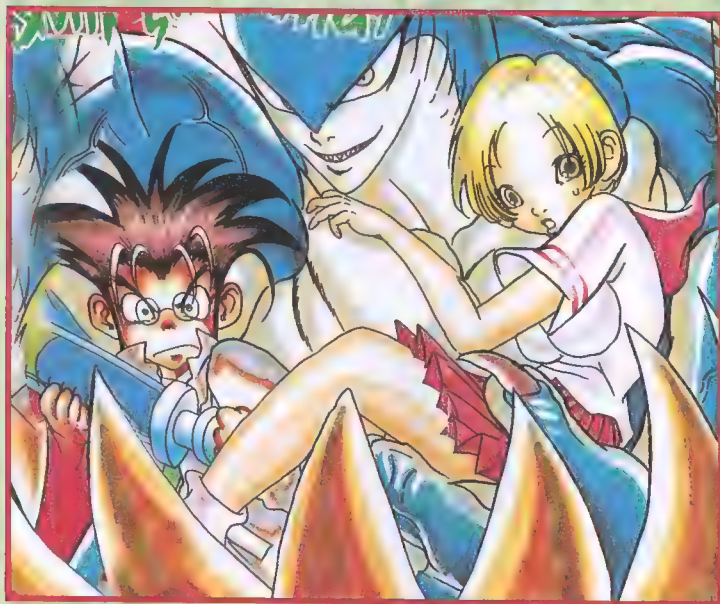
In fede (firma) ....

OTAKU 100% LIVE OTAKU 100% LIVE OTAKU 100% LIVE

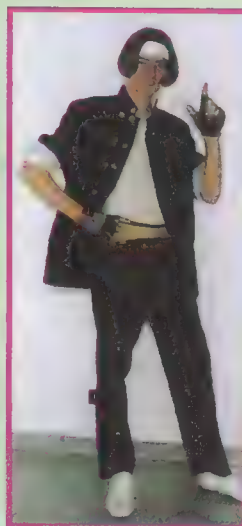
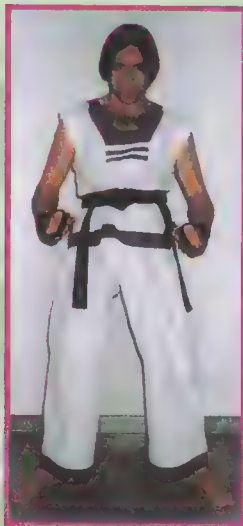
RUBRIKAPPA

Vuoi diventare OtaKing od OtaQueen?! Compila la scheda a pag. 12 per partecipare a OTAKU 100% LIVE!

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Allora, cari i miei raperonzoli affumicati, mettiamola così: la notizia è ufficiale ma non si può sapere, per cui è meglio se ce la teniamo fra noi decine di migliaia di mangofili italici. Quale notizia? Be', se molti di voi si chiedevano per quale motivo ultimamente non uscisse più nulla di nuovo firmato **Naoko Takeuchi**, sappiano che la mamma di **Sailor Moon** ha deciso di appendere MOMENTANEAMENTE la matita al chiodo per diventare probabilmente mamma di qualche pargolo in carne e ossa. Eh, già... Il tempo passa, le esigenze cambiano, eccetera eccetera, bla bla bla... Ma volete stupirvi veramente? Per non smentirsi e rimanere comunque nel campo dei manga anche 'in famiglia' la nostra autrice in marinaretta ha deciso di sposarsi un altro 'fumettaro', ovvero **Yoshihiro Togashi**, che probabilmente conoscerete bene, se seguite il suo **Yu Yu**

Hakusho - Yu degli Spettri sulla manga-rivista **Express**. Be', è o non è il matrimonio del secolo? C'è da chiedersi se per caso uno dei due non decida di cambiare casa editrice per amore dell'altro (la Takeuchi sta con la Kodansha, Togashi con la Shueisha)... Speriamo che non decidano di ritirarsi a vita privata, dato che la prima ha in corso la serie **PQ Angels**, e il secondo **Hunter X Hunter**! Molto bene, ora che vi ho scioccati a dovere, posso proseguire con la mia rubrikuzza, tanto ormai, qualsiasi cosa vi dirò d'ora in poi, la assorbirete passivamente con un filo di bava alla bocca ed espressione ebete... Dico bene? No?! Cavoli, che telaio, ragazzi! Allora, già che siamo in tema di fumetti, posso parlarvi della nuova hit (o almeno alla Shueisha sperano che si riveli tale) del 1999. Si tratta di **Shinkaigyo**, realizzato da Kanako Tanaka con uno stile un po' 'visto' ma simpatico, e tratta delle avventure del giovane Daikichi Suwa, che diviene un famelico uomo-squalo in seguito a un'insolita trasfusione nel laboratorio del professor Rohan Kyo. Fra poteri che includono virus influenzali e braccia tramutabili in squali giganti, il primo episodio, apparso ai primi di gennaio su "Jump Magazine" rivela una discreta abilità dell'autore, ma - almeno per il momento - non sembra uscire dai soliti schemi usati da quindici anni a questa parte. E in effetti, è proprio quello che ha detto **Akira Toriyama** all'ultimo concorso per giovani fumettisti indetto dalla Shueisha: «le nuove leve sono molto preparate tecnicamente, ma non riescono a realizzare nulla di originale, niente che possa uscire dagli schemi e dare una ventata di novità al fumetto

OTAKU 100%

Io sono sempre più convinto che i manga NON danneggino i lettori. Per quale motivo? Be', non so se è l'effetto dei costumi, ma mi sembrate veramente tutti bellissimi, e io con la mia forma a uovo sono un po' invidioso. Per esempio, eccovi **Giorgia Vecchini** e **Petra Lucchini** che interpretano rispettivamente **Demon Hunter Yoko** e la **Morrigan** di DarkStalker (entrambe con i capelli veri, tengono a precisare). Sono profondamente ammirato! Ma anche i boy se la cavano bene, e dato che non voglio essere accusato di favoritismi (anche se devo ammettere che, per qualche motivo, mi piacciono di più le fanciulle) eccovi qua due giovani masculi che interpretano **Kim Kaphwan** e **Kyo Kusanagi** da Fatal Fury e King of Fighters, interpretati rispettivamente da **Loris Pavichievaz** di Taranto e **Dario Albanesi** di Palagiano (TA). Bravi a tutti, e continuate a spedire il tagliando (vedi pagina a fianco) per **Otaku 100% Live!** Saremo in tantissimi! **K**

MISS KAPPA

Questo mese il titolo di questa rubrichetta laterale potrebbe essere frainteso, vista la posizione spalancata della signorina qui sopra... Che ne dite, vi ricorda qualcuno che ha a che fare coi 'semi di mela'? **K**

nipponico.» Terribile ma vero. Qui ce ne eravamo già accorti da almeno un paio d'anni. Be', sapete com'è andata a finire, per questo motivo? Che per quest'anno il Premio Tezuka non ha avuto un vero e proprio vincitore, dato che il primo posto non è stato assegnato! Ahi ahi ahi, ragazzi... E così, paradossalmente, ci si ritrova a guardare ancora una volta verso il passato per trovare l'originalità! Per esempio, la Tatasunoko si sta preparando a varare la nuova serie animata dei **Gatchaman** che, per inciso, godrà del character design del 'nostro' Roberto Ferrari, il quale ha garantito un vero ritorno alle origini, con tanto di costumi 'uccellati' identici a quelli della prima generazione, tranne alcune piccole modifiche. Anche i personaggi saranno molto simili a quelli di allora, e l'unica vera modifica sarà nel loro abbigliamento, che per l'occasione passerà dallo stile Anni Settanta a quello di fine millennio. Niente da fare invece per la nuova serie delle **Macchine del Tempo** ipotizzata l'anno scorso: la commissione non l'ha accettata, e noi dovremo roderci il fegato per la mancata occasione di rivedere il trio bionda-smilzo-gorilla in una nuova (in)gloriosa incarnazione. Peccato. Parliamo di due nuove riviste nipponike dedicate all'animazione? Parliamone! La prima è **Looker** (sottotitolo: **The emotional Graphic Magazine**), e si tratta nientemeno che della nuovissima incarnazione di "Anime V", con nuovo formato e - per l'appunto - con nuovo look. Per quanto mi riguarda, è

molto più funzionale e 'interessosa' della vecchia versione. E' ricca di materiali di ricerca, finalmente, e ha smesso di essere solo un agglomerato di belle immaginette da ritagliare e collezionare... anche se le prime trentadue pagine continuano la 'tradizione'! Ma d'altra parte sappiamo tutti che i lettori occasionali vengono attratti da queste cose, e dubito che le case editrici nipponiche (come quelle di tutti gli altri paesi) siano lì per atteggiarsi a enti di beneficenza. L'altra rivistucola è **"AX"**, pubblicata nientemeno che dalla Sony in prima persona, che non è un deodorante e che si autodichiara «l'interfaccia dell'animazione globale» e invita il lettore a trovare «la propria X», qualunque cosa significhi. La prima cosa che si nota in questa rivista è la quantità pazzeska di pubblicità, appena appena perdonabile per l'interessante parte centrale (in bianco e nero) che sviscera tutti i segreti degli ultimi cartoni animati in uscita e/o in produzione. Che dire? Potrei concludere in bellezza comunicandovi che **Shinichi "Fortified School" Hiromoto** ha appena completato i suoi due volumi di **Star Wars - Return of the Jedi** (in cui appare una tavola dedicata a Darth Fener/Vader disegnata dall'amico collega **Tsutomu "Jiraishin" Takahashi**), e che con molta probabilità lo leggerete presto (ma non prestissimo) anche in Italia. Siete kontenti? Io sì! Alla prossima!

Il vostro stellare **Kappa**

I VICINI DI TAKAHATA

a cura di: **Andrea Baricordi, Emanuele Speca e Nami Kuribayashi**

Durante un piovigginoso 16 luglio, nella Sala dei Cinque Colori del Prince Hotel Akasaka, si è tenuta una conferenza stampa sul tema 'Da Mononoke Hime a Ho Hokekyo - Tonari no Yamada kun'.
La sala straripava, nonostante il fatto che la stampa fosse tutta riunita nella sala da pranzo più grande del Prince Hotel: indice questo della grande popolarità di **Mononoke Hime** e della considerazione che ormai tutti hanno per lo Studio Gibli.
Ho hokekyo - Tonari no Yamada kun (Cip cip - Yamada, il mio vicino) presenta svariate ed evidenti differenze rispetto alle precedenti opere dello Studio Gibli, sia per quanto riguarda la produzione sia per la distribuzione.
La notizia più sconvolgente è che questo nuovo lungometraggio è finanziato dalla Buena Vista Japan, facente parte del gruppo Disney: è la prima volta in assoluto che la Disney investe su un'animazione non realizzata a casa propria. Sul fronte giapponese, però, ha fatto molto più clamore il fatto che la Nippon TV abbia accettato di coprodurre in via del tutto speciale un'opera tratta da un fumetto umoristico pubblicata dal giornale rivale "Asahi". Per concludere, la distribuzione passa dalla gloriosa Toho, con cui lo Studio Gibli ha sempre lavorato, alla Shochiku: si tratta di una sorta di tentativo per la ricerca di un sistema di distribuzione che sia all'altezza dei tempi, tentativo fatto in base alle profonde trasformazioni in corso nel sistema giapponese. Non c'è da stupirsi, a questo punto, che la sala fosse piena di gente in doppio petto.
Per quanto riguarda i contenuti, invece, **Ho hokekyo - Tonari no Yamada kun** risulta già sulla carta un'opera molto originale.
«E' terribile dover lavorare durante questo periodo di transizione da analogico a digitale e con lo staff a pezzi per la realizzazione di **Mononoke Hime**. Se fossi stato in Isao, mi sarei rimesso al lavoro solo quando le acque si fossero calmate!» dice Hayao Miyazaki salutando spiritosamente Isao Takahata, a cui cede il microfono.
«Sto solo pensando di realizzare qualcosa che l'animazione giapponese avrebbe dovuto fare da sempre, ma che non ha mai preso in considerazione» commenta il regista del film in lavorazione.
Utilizzare un sistema di colorazione digitale per ottenere un 'effetto acquerello' può rivelarsi un interessante sistema per valorizzare al meglio le caratteristiche dell'opera originale da cui è tratto questo nuovo film.
Successivamente è stato presentato un filmato promozionale realizzato semplicemente con i disegni a matita, giusto per dare un'idea di massima del prodotto in lavorazione, eppure risultava già così curato che in molti hanno dichiarato di poterlo apprezzare anche così com'era.
Il promo presentato, nello specifico, mostra il signor Yamada, padre di

famiglia che, tornato a casa affamato, non trova nulla da mangiare, tranne una banana e un po' di dorayaki, un dolce giapponese. Con grande estro minimalista, la scena che segue, dal montare della rabbia fino alla rassegnazione, conferma ancora una volta la grande capacità di Takahata nel riuscire a raccontare con enfasi vicende piccole, quotidiane, che solitamente vengono dimenticate dopo qualche ora. Ebbene, quelle immagini sono riuscite a comunicare a tutto il pubblico i sentimenti del personaggio, con un misto di umorismo e amarezza che nessuno si sarebbe aspettato. I sentimenti dello spettatore scaturiscono direttamente dalle espressioni e dai gesti delicati dei personaggi, dai loro movimenti. In altre parole, sembra che con questo lungometraggio Takahata desideri raccontare l'essere umano approfittando della grande forza comunicativa dell'animazione. **Ho hokekyo - Tonari no Yamada kun** è, almeno in questo senso, un'opera realmente ambiziosa che fa sperare.

LA PAROLA A TAKAHATA

«No, non è assolutamente uno scherzo» ha affermato Isao Takahata, sceneggiatore e regista, quando ha annunciato per la prima volta la sua intenzione di realizzare la versione animata di **Ho hokekyo - Tonari no Yamada kun**. «Anzi, si tratta di un progetto speciale molto serio».
Molti si sono chiesti se il titolo non rischiasse di riportare alla mente **Tonari no Totoro** di Miyazaki, ma Takahata spiega che quel 'tonari' vuole dare il senso di una vicinanza emotiva, piuttosto che fisica: così come in **Tonari no Totoro** lo scoiattolone gigante ci fornisce una sensazione di felicità legata alla vita a contatto con la natura, in **Ho hokekyo - Tonari no Yamada kun** dovremmo percepire la tranquillità e la pacatezza del vicinato, un luogo in cui abitare senza stress sapendo di poter contare su questo per affrontare serenamente ogni situazione.
Il fumetto da cui è stato tratto questo cartone animato è ispirato all'omonima serie di strip a quattro vignette pubblicata a puntate sul giornale "Asahi", il cui titolo è cambiato di recente in **Nono chan**.
«Avevo sentito dire che tutte le mattine, prima di uscire, molta gente legge questo fumetto addirittura prima degli articoli di cronaca» riporta lo stesso Takahata. «Kazuo Suzuki, il produttore, è un grande fan di questo fumetto, e per molto tempo ha chiesto ai suoi collaboratori di trasporre **Ho hokekyo - Tonari no Yamada kun** in animazione, ma non è mai stato preso sul serio. Tanto per cominciare, era un lavoro a cui nessuno voleva partecipare: benché chiunque fosse profondamente convinto del valore intrinseco del fumetto originale, tutti erano concordi nell'identificarlo eccessivamente distante dagli standard e dalla tradizione dello Studio Gibli. A un primo esame, in effetti, l'abilità dello staff avrebbe potuto rischiare di rimanere inutilizzata; in più trasformare in maniera convincente una strip umoristica che basa tutta la sua forza su situazioni sviluppate in quattro vignette in un film poteva rivelarsi pressoché impossibile. In effetti, lavori analoghi a questo (come **Sazae san o Ganbare! Tabuchi kun**) erano risultati troppo sacrificati, poiché non riuscivano a mantenere la freschezza e l'immediatezza dell'originale».
La domanda che si sono posti tutti, comunque, è stata quella relativa ai

'perché' del progetto. Quali possibilità di riuscita ha? Per quale motivo è stato accettato e messo in cantiere con tanta premura?
«Be', prima di tutto ci siamo resi conto che il signor Suzuki stava dicendo sul serio, e che non si trattava di uno scherzo», ride Takahata, «poi abbiamo capito di avere sottomano qualcosa che rispecchiava molto bene il periodo in cui stiamo vivendo. Alla fine ci siamo capacitati di come quel 'cip cip' del titolo risuonasse come una sorta d'invito alla frivolezza, ovvero ciò che stavamo cercando già da qualche tempo per poterlo inserire in un nuovo progetto. Come dicevo, ora pensiamo seriamente che riusciremo a regalare agli spettatori un nuovo vicino, vero come quelli in carne e ossa, ma su cui fare completamente affidamento».

KAPPA -MAGAZINE-
NUMERO SETTANTANOVE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTANOVE

Obiettivo Sayoko - "Mezasu wa Sayoko"
da Aa! Megamisama vol. 15 - 1997
Anomalia in Italia - "Italia Sensen Iju Ari? "
da Calm Breaker vol. 5 - 1998
Perdite accettabili
da Exaxxion, "Afternoon" 6 - 1998
Una famiglia - "Nao Kazuki no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996
Un'altra Nami - "Namiz Tsuide..."
da "Nigun Farm Konchuki" vol. 1, 1997

ARRIVEDERCI, AMERICA

L'uscita delle ultime novità di casa Star ha costretto il nostro distributore per le edicole a qualche piccolo ribaltone nelle date di uscita dei singoli albi, e così la nostra rivista ammiraglia ha preso ad affacciarsi nei chioschi italiani solo durante gli ultimi giorni del mese. Nonostante questo primo numero del 1999 esca alle soglie di febbraio, quindi, non vogliamo comunque rinunciare al nostro consueto augurio post-natalizio: Buon Anno a tutti, e che i vostri desideri più segreti vengano esauditi!

Il 1999 è un anno di svolta per la nostra casa editrice, costretta dagli eventi e da un mercato spesso spietato a decisioni sofferte e amare. Questa volta a farne le spese sono le produzioni americane, che la Star Comics cessa questo mese di pubblicare.

Non dev'essere facile per un editore che ha gettato le fondamenta della propria attività grazie ai supereroi, amministrando brillantemente l'eredità dell'Editoriale Corno e della Labor Comics, formando gli editor più quotati di casa nostra, rinunciare ai comics americani. Un secondo addio quello odierno, dopo la già sofferta uscita di scena dell'Uomo Ragno, degli X-Men, dei Fantastici Quattro e di tanti collaboratori che alcuni anni fa hanno costretto la Star Comics a ripartire da zero. Se per una volta il nostro editore si trova a compiere una scelta che va contro le leggi del cuore è anche perché oggi non esistono forse più i presupposti per credere ancora nelle produzioni americane. Il materiale conteso è stato frammentato dai partner stranieri a troppe realtà editoriali italiane, l'inaridimento narrativo di molte storie ha portato alla chiusura di prestigiose serie in patria e in Italia, e la cattiva gestione di un 'universo emozionale' ha declassato i contenuti in favore di una politica del marketing incontrollata, minata da copertine speciali, edizioni per collezionisti e tanti, troppi specchietti per allodole. Tutto ciò, propagato per diversi anni, ha portato a questa triste conclusione.

Quando, alla fine del 1991, abbiamo lasciato Granata Press, il nostro futuro nell'editoria italiana era assai incerto: non avevamo molta voglia di rifondare un settore che con "Zero" e "Mangazine" ci aveva dato molte soddisfazioni, e soprattutto non volevamo tornare a discutere con chi non conosceva le produzioni nipponiche sul modo di pubblicare i manga in Italia. Con la Star Comics l'amore è nato quindi tra mille dubbi, ma è cresciuto forte e duraturo, grazie anche ai responsabili del settore americano che all'epoca ci accolsero con amicizia e fiducia. Non solo. Se le pubblicazioni giapponesi della Star Comics hanno avuto la possibilità di crescere e rafforzarsi è soprattutto per la fiducia che i lettori di supereroi ci hanno accordato, fidandosi di noi nello stesso modo in cui si era fidato il nostro editore.

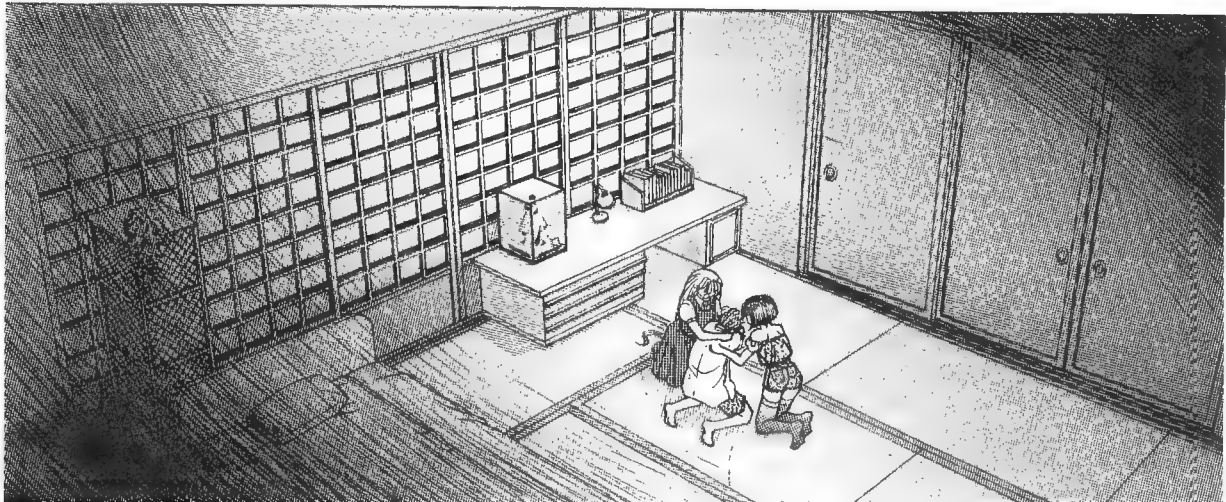
Nell'attesa che in un futuro possa rinascere un dialogo anche con i fan di comics americani, la Star Comics sceglie di rappresentare oggi ancor più i manga, confermandosi come prima casa editrice nel settore. E per essere dalla parte di tutti gli appassionati, ci apprestiamo a indagare generi narrativi da noi ancora inesplorati, come la commedia sexy, i robot giganti e altro ancora. Sempre più dalla vostra parte...

Kappa boys

«Goodbye my friend, it's not the end, so glad we made it, time will never change it...»
Spice Girls

...ANCORA IL VELENO MALEFICO?!
QUESTO MODO DI SOFFRIRE... NON E` AFFATTO NORMALE!

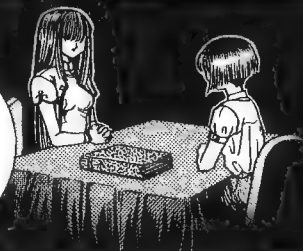
COSA?!
IL PREAVVISO DI MALEDIZIONE E` STATO INDIRIZZATO A ME...
E` ASSURDO...
PERCHE` INVECE COLPISCE YU...?!

EPPURE IL MOTIVO E` QUELLO...
NON CAPISCO...
AAAH!
ARGH!

L'ARIA NEL-
LA STANZA E'
CAMBIATA...
ARRIVA!
HISSS

IN CHE MODO
POSSO SAL-
VARLO?!
COSA FACCIO...?
SE NON ANNUL-
LO SUBITO LA
MALEDIZIONE,
YUTA RISCHIA
DI MORIRE!
IN CHE
MODO?!

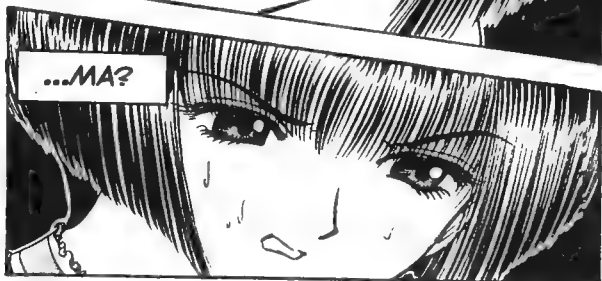
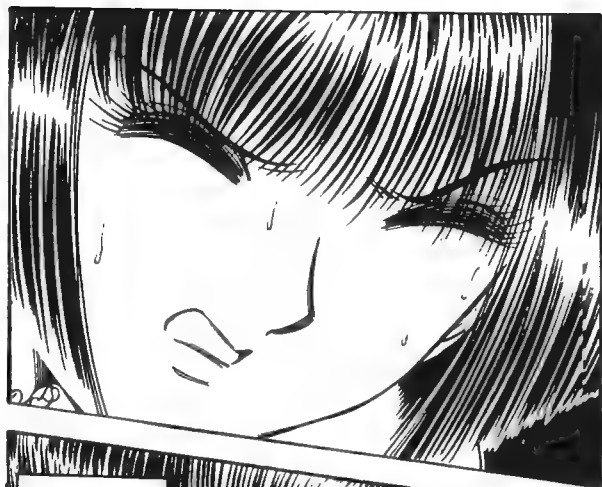
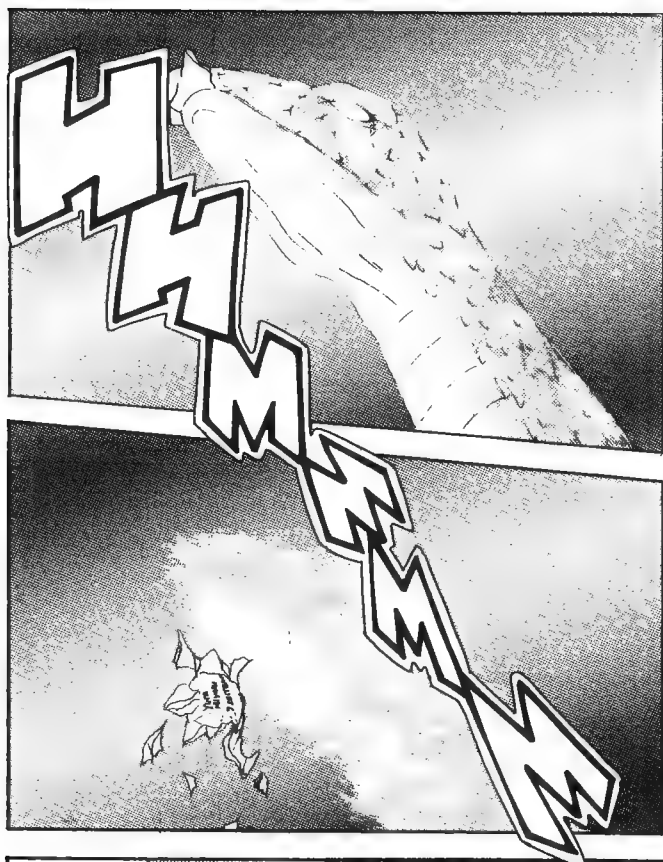
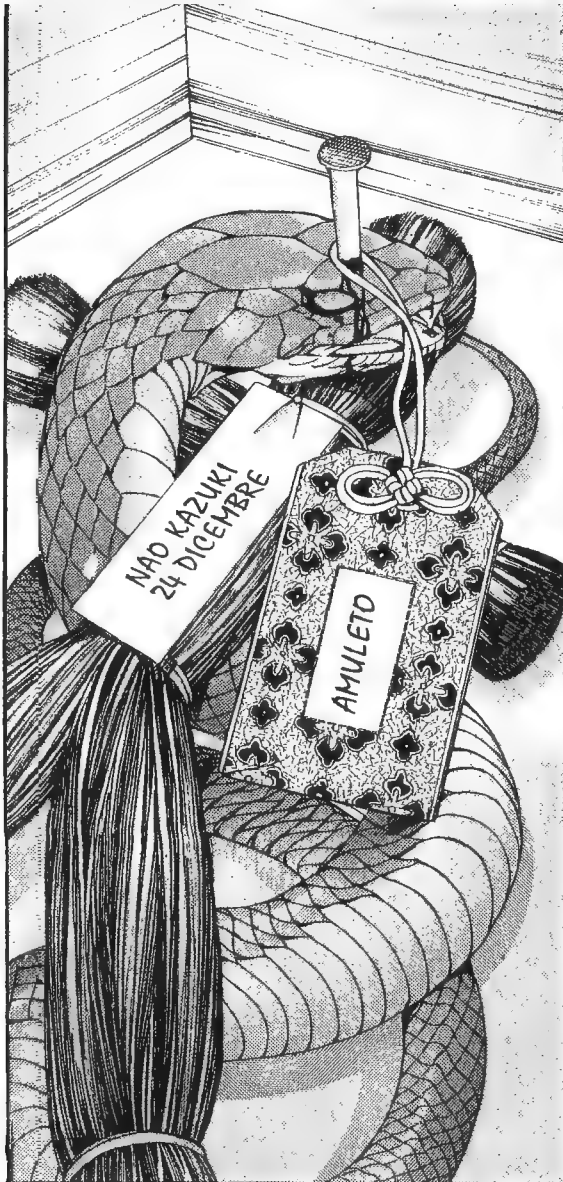
HISSS

HISSS
HISSS

AH, SE CI FOSSE MIREI, IN UN MOMENTO DEL GENERE... SORELLINA MIA... COSA DEVO FARE?!
GRAB
SEGUIMI BENE, EMIRU, PERCHE' OGGI TI INSEGNERO' QUALCOSA...
UN INCANTESIMO D'EMERGENZA!
CONSISTE NEL DEVIARE UN SORTILEGIO SU UN BERSAGLIO SOSTITUTIVO CHE ABBIA ALCUNE CARATTERISTICHE DEL SOGGETTO...
MA CERTO!
UN FANTOCCIO!
SE NON SBAGLIO...
...SI PREPARA CON UN ORIGAMI PARTICOLARE, SU CUI VA SCRITTO IL NOME E LA DATA DI NASCITA DELLA PERSONA BERSAGLIATA DAL SORTILEGIO...
...A CUI VA AGGIUNTO UN OGGETTO CON L'ODORE DELLA VITTIMA! E' UNA SPECIE DI ESCA PER LA MALEDIZIONE!
NON HO ALTRA SCELTA!

ECCOLO!
HISSSSS
HISSSSS
HISSSSS HISSSSS

AH!
PRESTO!
NAO! VOGLIO SUBITO CARTA E PENNA!

MI SERVE QUESTO, YUTA...
CLICK
QUESTO E' IL POSTO ADATTO...
COSI' DOVREBBE ANDARE BENE!
YUTA MIYAGI
9 SETTEMBRE
QUALUNQUE COSA ACCADA, NON DOVRAI FIATARE!
INTESI?!
MI CHIEDO SE L'ESCA FUNZIONERA' DAVVERO...
PREGO DI AVER FATTO BENE...
...E PERCHE' YUTA SI SALVI!
SSHRRR
TI PREGO... VA' VERSO L'ESCA!

OH!
VIENE VERSO DI NOI!
OH, MIO DIO... NON E` SERVITO A NULLA!
NON DEVI ANDARE DA YUTA!
NO!
AIUTAMI, SORELLINA!
NON C'E` PIU` SPERANZA! PERDONAMI, YUTA!
TI PREGO!
FLIP FLIP

...MA?
HA AT-
TACCATO IL
FANTOCCIO!

HHMMMMMM
C-CE L'HO FATTA...
CI SONO RIUSCITA...
HUFF...
YUTA... MENO MALE...

...E QUESTA VOLTA BISOGNA IDENTIFICARNE A TUTTI I COSTI L'AUTORE, PRIMA CHE SUCCEDA ANCORA!
FORZA! ADESSO DOBBIAMO PENSARE AGLI STRUMENTI USATI PER IL VELENO MALEFICO...

NAO ATTRIBUISCE MOLTE COLPE A SUO PADRE... FORSE POTREBBE AVERE RAGIONE...
PARE CHE IL NOSTRO IGNOTO STREGONE ABBIA POTUTO ACCERTARSI MOLTO IN FRETTA DEL FATTO CHE NAO SIA SCAMPATA ALLA PRIMA MALEDIZIONE... ABBASTANZA IN FRETTA DA POTERNE PREPARARE UNA SECONDA...

STUMP

PERO' NON SI SPIEGA COME MAI LA MALEDIZIONE SI SIA SCATENATA SU YUTA?

L'HO TROVATA!

NAO KAZUKI 24 DICEMBRE
AMULETO

EHI!

MA QUESTO AMULETO...
AMULETO

...È QUELLO CHE REGALAI A NAO QUANDO ERAVAMO BAMBINI!

NAO!

CHE C'È, NAO?!

NAO!

NAO, PERCHÈ...?
AVANTI?

C'È LA TUA VITA IN GIOCO!

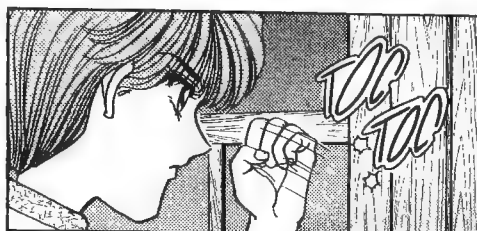
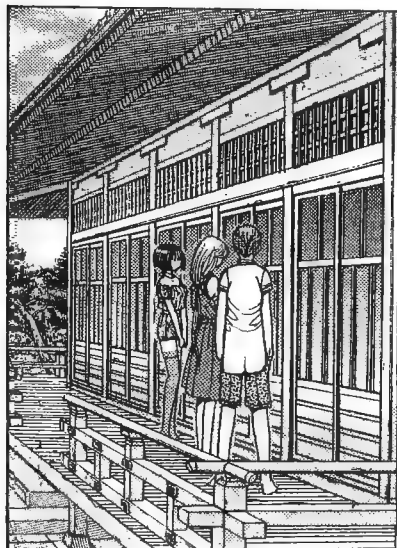
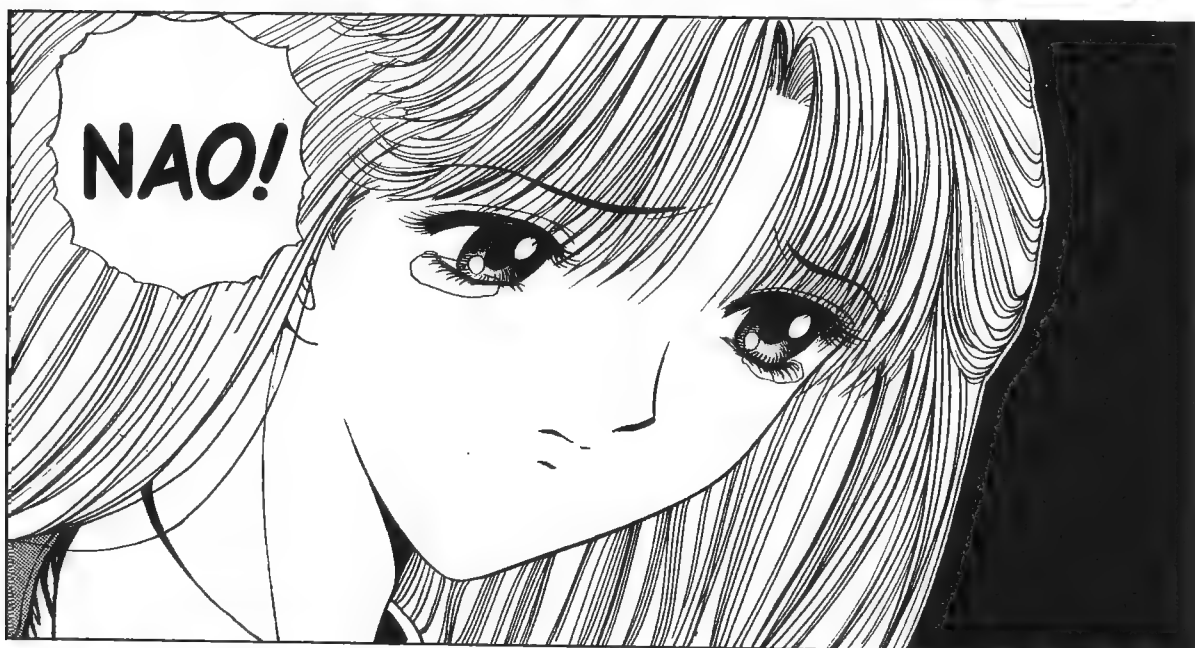
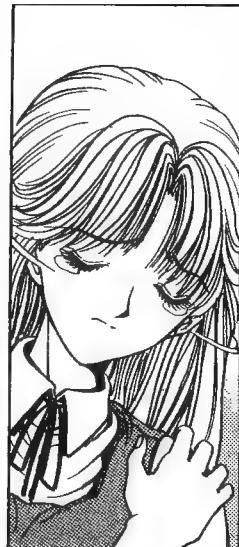
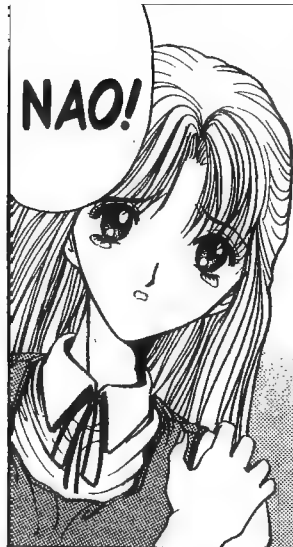
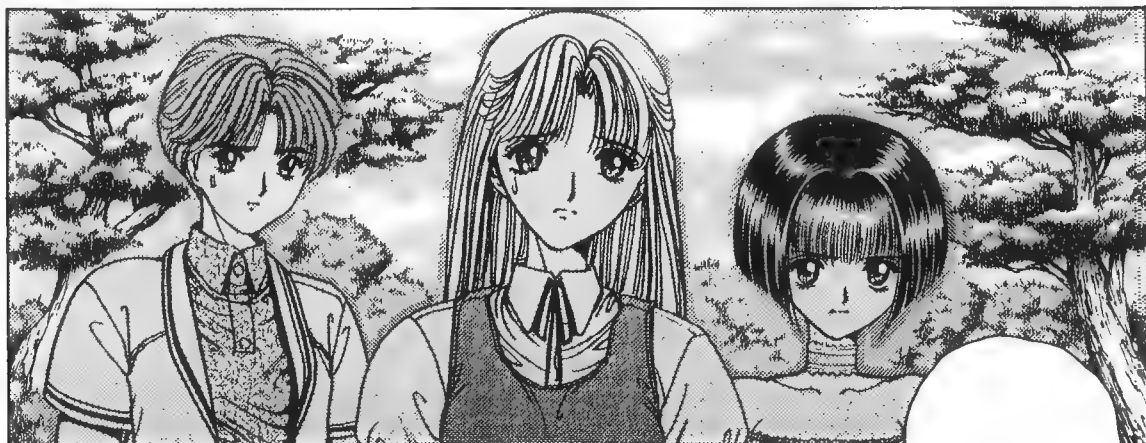
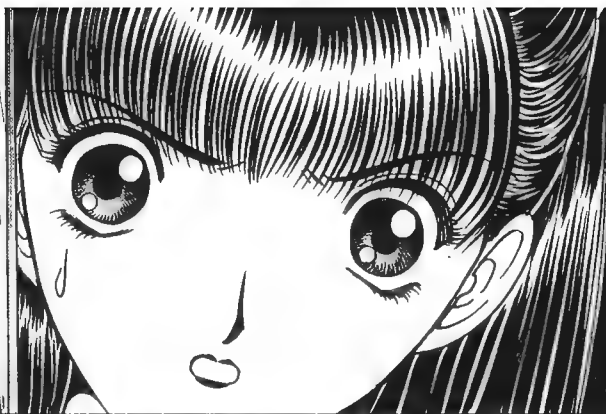
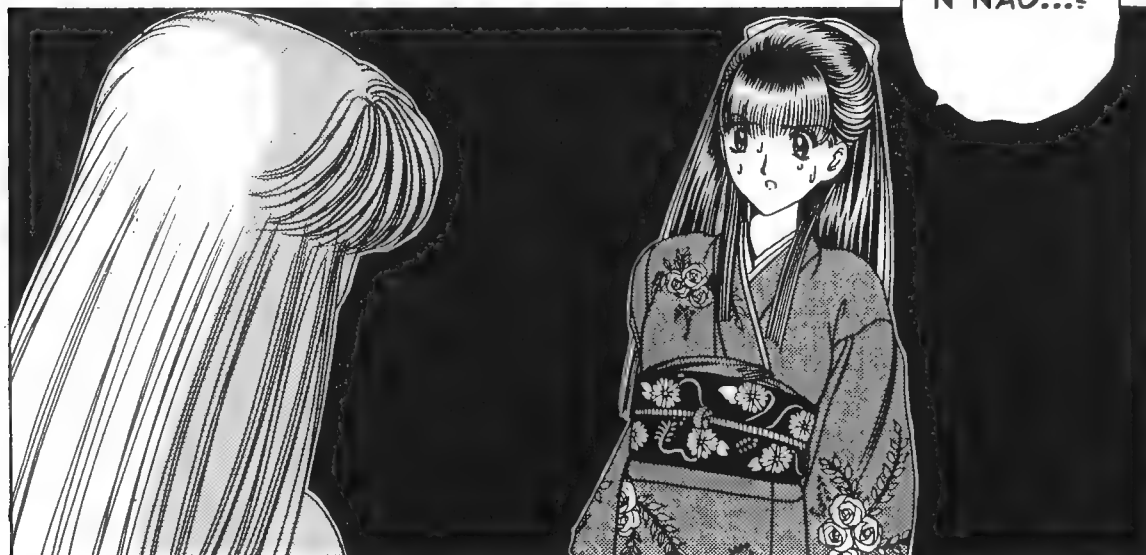
NAO!

CORAGGIO, ANDIAMO...

TOC TOC

SÌ?

OH!

N-NAO...?

PERCHE' PROPRIO TU, SORELLINA?
DEV'ESSERCI UN MALINTE-SO, VERO?

NELLA NOSTRA FAMIGLIA, SOLO TU MI HAI SEMPRE DIFESO DA PAPÀ!
PER-CHÉ L'HAI FATTO?!

T-TU... TU NON POTRAI MAI CAPIRMI, NAO...
ERA MEGLIO SE TU FOSSI MORTA...
ANZI... SA-REBBE STATO MEGLIO SE TU NON FOSSI MAI NATA!

FIN DA BAMBINA HO SEMPRE SOGNATO...
...DI DIVENTARE UNA DANZATRICE DI PRI-MA CLASSE, PROPRIO COME PAPÀ... E DI SUC-CEDERE AL SUO INCA-RICO DI CAPOSCUOLA...

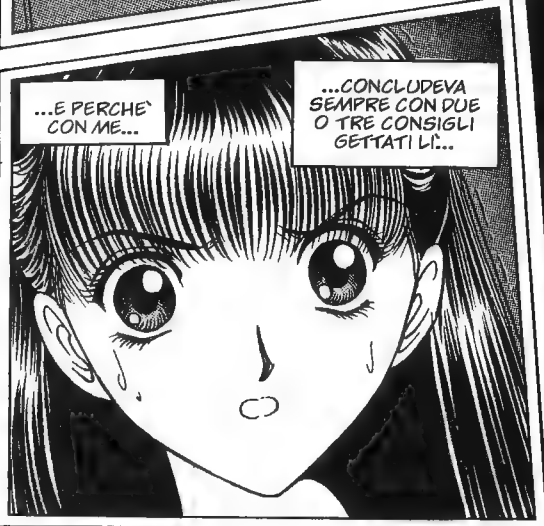
BRAVA, MAYU! BUON SANGUE NON MENTE!
PSST PSST
TUTTI MI APPREZZA-VANO...
BENE, PER OGGI FINIAMO QUI!
GRAZIE, PADRE!
CREDEVO CHE ANCHE PER PAPÀ FOSSE COSÌ...

MA MI ILLU-DEVO!

SI!
SICCHE` VORRESTI CEDERE IL POSTO DI CAPOSCUOLA A NAO, CARO?

NAO E` UN GENIO... ADESSO E` COME UN DIAMANTE GREZZO, MA PRIMA O POI DIVENTERA` UNA ECCELLENTE DANZATRICE, E IL SUO NOME VERRA` IMMORTALATO NELL'OLIMPO DELLA DANZA GIAPPONESE!

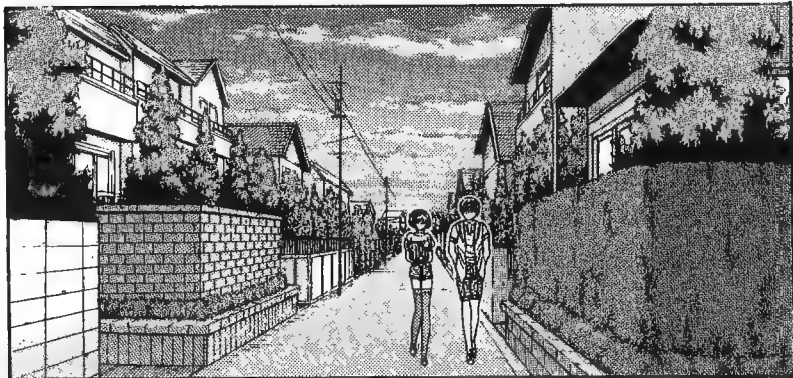
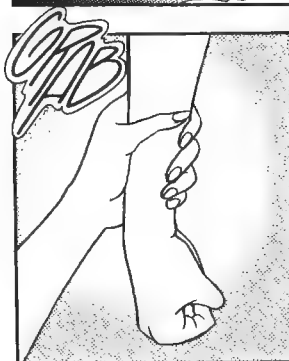
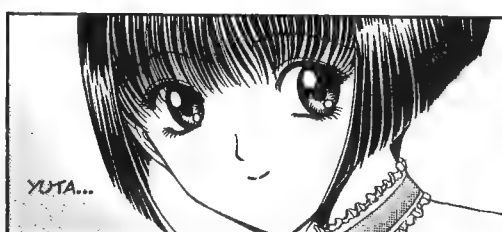
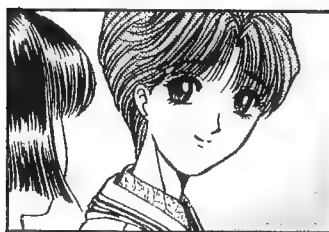
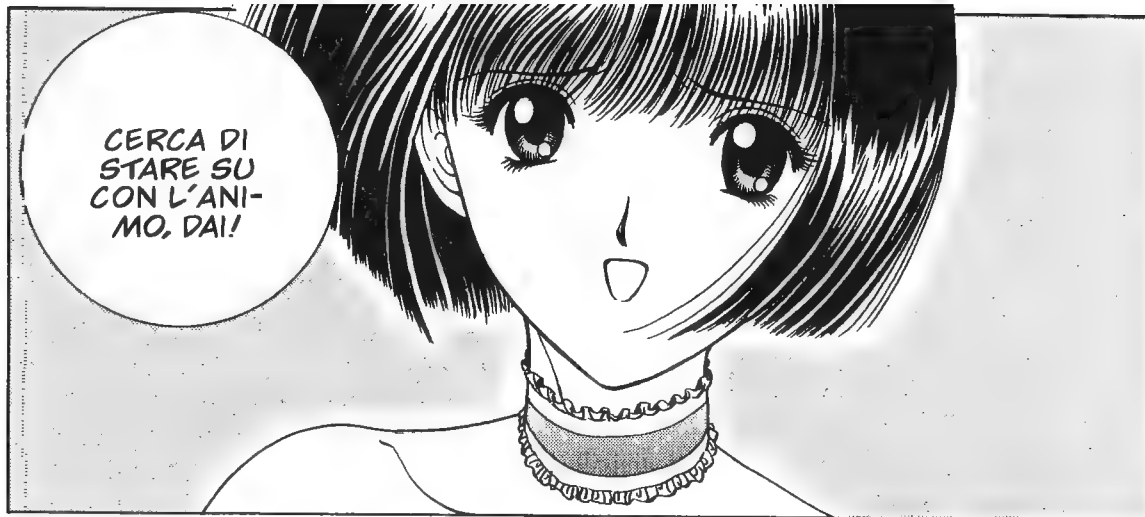
FARO` IN MODO CHE DIVENTI UN DIAMANTE PURO... DEDICHERO` LA MIA VITA SOLO A QUESTO...

IN QUEL MOMENTO CAPII PER LA PRIMA VOLTA...
...IL PERCHE` DEL SUO SEVERISSIMO COMPORTAMENTO NEI CONFRONTI DI NAO...

...E PERCHE` CON ME...
...CONCLUDEVA SEMPRE CON DUE O TRE CONSIGLI GETTATI LI`...

NON ERA COME DICEVANO GLI ALTRI ALLIEVI...
NON ERA AFFATTO PERCHE` ERO BRAVA...

...MA SEMPLICEMENTE PERCHE` MIO PADRE MI AVEVA GIA` ABBANDONATO!

ODIAI MIO PADRE...
...E PROVAI **VERGOGNA** PER LA MIA MANCANZA DI TALENTO...
SORELLINA...
MA PRIMA DI OGNI ALTRA COSA... NON RIUSCIVO A SOPPORTARE **LA TUA ESISTENZA,** NAO!
LE GRIDA DEL PIANTO DI MAYU RIEMPIVANO L'ARIA...
...MENTRE NAO VERSAVA INCESSANTEMENTE GROSSE LACRIME SENZA EMETTERE IL MINIMO SUONO...
YUTA STRINGEVA FORTE NAO FRA LE BRACCIA, IN ASSOLUTO SILENZIO...

ERA UNA SITUAZIONE DAVVERO TRISTE...

CERTO CHE MI VA...

OFFICE REI - CONTINUA

K79-A

Subliminali Kappa boys, mi chiamo Marco, classe 1975. L'ultimo anno del secondo millennio è infine giunto, direte voi... Ehm... La premessa del tutto banale voleva fungere da intro a una considerazione: alle soglie del Duemila i manga dominano ormai il panorama dell'editoria fumettistica italiana. Fra edicole e librerie specializzate non si contano davvero più le pubblicazioni dedicate allo splendido immaginario nipponico, e il bello è che la qualità non è riscontrabile a senso unico, dato che ogni casa editrice può vantare al suo arco frecce preziose. Nulla da eccepire neppure sulla vastità del mercato video, anche se in fatto di qualità (soprattutto nei doppiaggi) qualcuno ha ancora parecchio da imparare. Il mio portafogli – come quello di parecchi altri otaku – vive ormai con un cappio intorno al collo aspettando che la botola si apra, e a poco serve operare delle scelte: ogni sforzo economico lesinato per la divina **Mikami**, l'ineguagliabile **Lamù** o **Tenchi** è una sorta d'investimento, perché dopo un paio d'ore in compagnia dei miei eroi, con il divertimento, le emozioni e le migliaia di link ai più disparati ricordi che sono in grado di regalarmi... Be', il guadagno in salute è evidente! Tutto molto bello, dunque, ma proprio da questo consolidato presente mi permetto di volgere lo sguardo al passato. Penso a quando la fondamentale passione nipponica non poteva trovare appagamento se non attraverso gli anime che passavano in TV, e la parola manga sarebbe potuta essere al più un errore di ortografia. In quegli anni di relativo 'oscurantismo' siete infine giunti voi, Kappa boys, e ci avete mostrato la luce (ehm...)! Ricordo ancora che mi trovavo a Genova quando m'imbattei nell'ultimo numero della vostra fanza, prima della discesa tra le fila di Granata Press. La lessi e la rilessi tutto il giorno, e fu allora che la fiamma che bruciava in me fin da bambino prese consapevolezza di se stessa. Ne è passato di tempo da quel fondamentale passaggio, e io sono qui oggi per ringraziarvi, ragazzi. Al di là di ogni oggettiva professionalità attuale, non posso dimenticare che siete stati voi i primi a credere nel sogno, anche quando altri portabandiera del presente guardavano con sufficienza a un fenomeno destinato a togliere loro parecchie castagne dal fuoco. Nel mio personale giudizio universale io vi metto dunque tra gli eletti, perché è merito soprattutto della vostra passione se il 'morbo' dagli occhi a mandorla ha potuto attecchire in Italia, e perché da subito siete stati per me – e per molti altri – non dei redattori distanti e un po' rotti in culo, ma degli amici. E allora grazie per la rivista 'mostruosa' che ogni mese ci regalate, per tutto il lavoro che avete fatto in questi anni e per quello che ancora vi accollerete... Grazie, più semplicemente, per aver trasformato un sogno in realtà!

Per voi, elegìaco (ehm...) quartetto, ho scritto una manciata di versi. Lo so, penserete che sia pazzo... Cavolo, ci avete azzeccato in pieno!

Il fattore K

Nacque da un sogno amatoriale/divenne realtà editoriale/Poi l'oblio di Bologna riapparve/e aveva il volto di una triclope/e la bellezza di una ragazza mistica/e l'emozione artistica di uno spirito cibernetico/ Vive ancora oggi/E' il fattore K/una metafora verde/un quattro esponenziale/un frammento della parola otaku/un angolo di cuore immortale

Buon anno nuovo e, se potete, pubblicate questo mio annuncio:

«A tutti gli otaku all'ascolto: per il nuovo anno mi aspetto una grandinata di lettere!» **Marco Ugotti, via Mozzachiodi 24, 19100 La Spezia**

Questo mese entriamo nel nostro decimo anno di attività. Un bel traguardo, ma ancor più un nuovo punto di partenza. Dieci anni fa non esistevano i Kappa boys, è vero, ma io, Barbara e i due Andrea univamo amicizia e passione già da tempo, prima con "Mangazine" versione fanzine, e poi con "Zero" e gli altri albi di Granata Press. Pubblicare una lettera affettuosa – e per alcuni versi imbarazzante – come la tua sottintende quasi sempre la volontà del destinatario di riflettere parte dei complimenti verso altri. La stessa scintilla che è esplosa in te leggendo l'ultimo numero della nostra fanza era già asplosa in me grazie a "Eureka" e a uno speciale intitolato If, orfani e robot. **Dietro queste esperienze editoriali di totale avanguardia c'era la firma di un maestro del fumetto italiano, che ho imparato a conoscere e apprezzare nel tempo: Alfredo Castelli, ossia il papà di "Martin Mystère". Scoprire che i cartoni animati che tanto amavo erano spesso la trasposizione di suggestive serie a fumetti mi ha spinto prima a corrispondere con ragazzi e ragazze giapponesi, poi a procurarmi materiale originale, quindi a fare gruppo con altri appassionati, tra cui gli amici Antonio Serra e Federico Memola (oggi rispettivamente padre e curatore di "Nathan Never" e "Zona X") che ci hanno aiutato a partire con "Mangazine" versione fanzine. Per poter rendere un sogno realtà, la passione purtroppo non basta: bisogna avere la fortuna di incontrare sulla propria strada persone in grado di dare corpo alle emozioni, sostenendo progetti apparentemente utopistici. Noi abbiamo avuto la fortuna di incontrare Luigi Bernardi prima e Giovanni Bovini dopo.**

K79-B

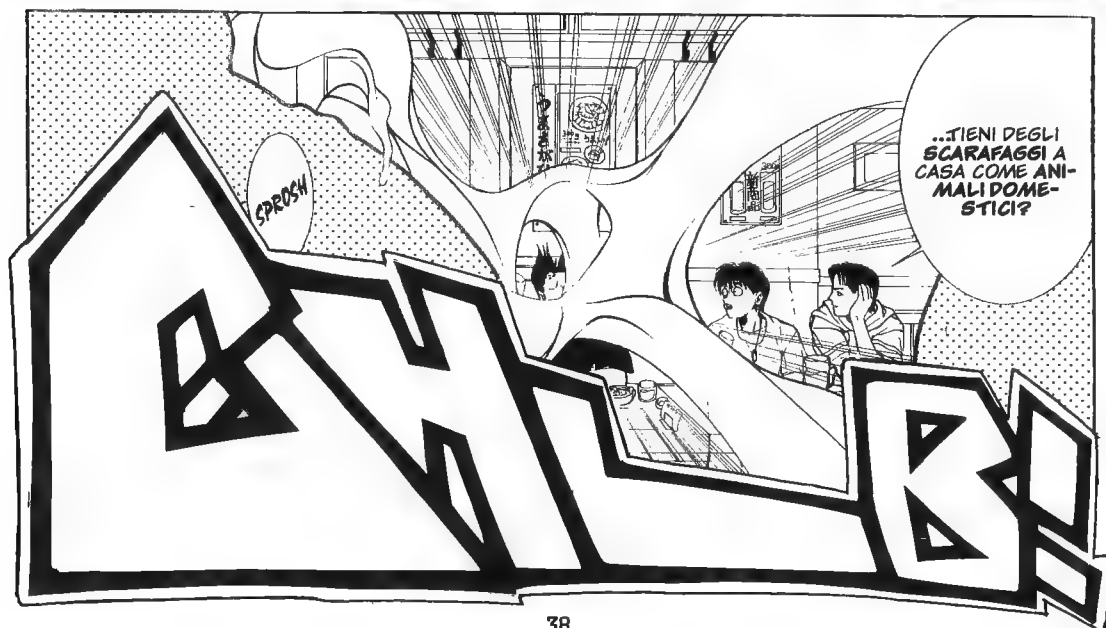
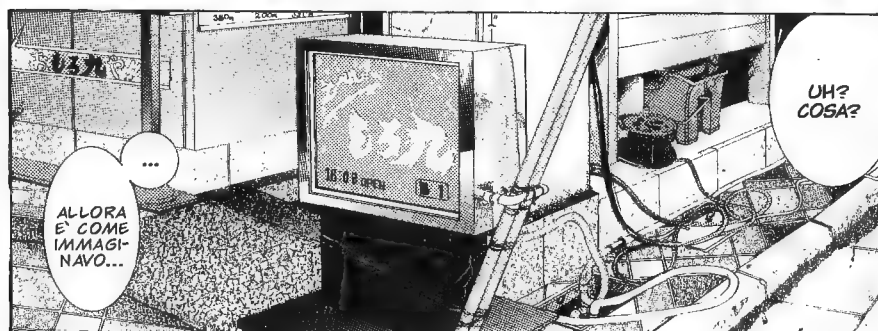
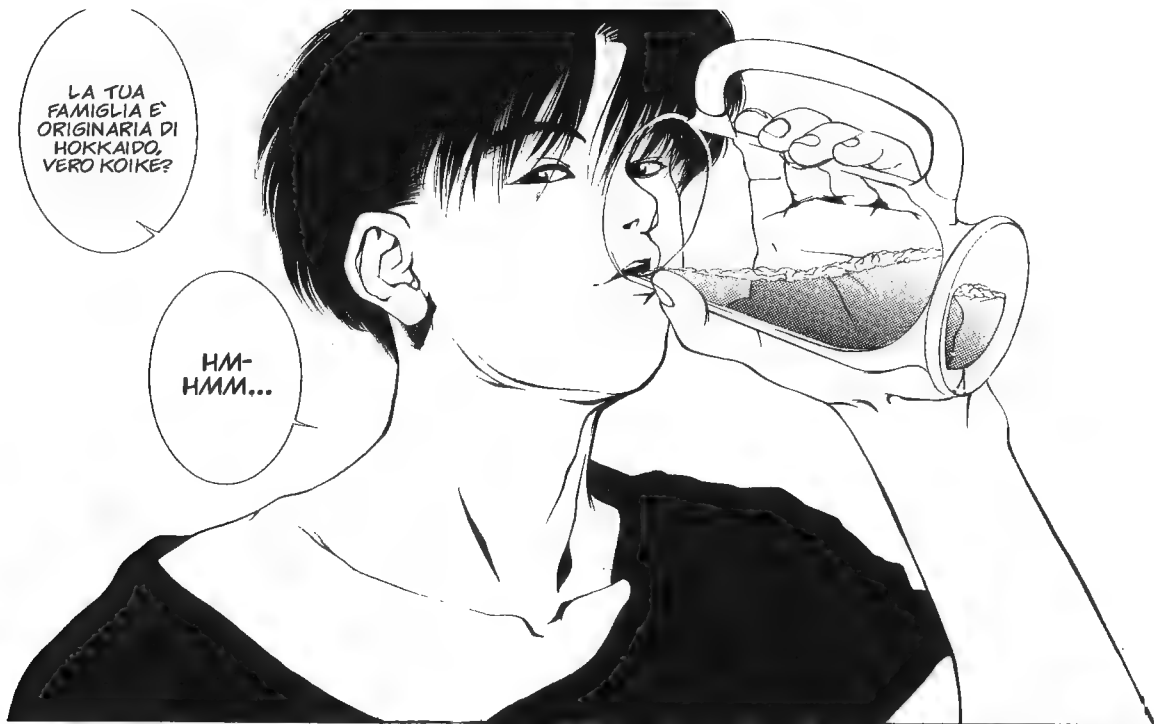
Cari Kappa boys, ho finito di leggere l'editoriale del numero di novembre e non posso astenermi dallo scrivervi. La reazione di un organo di stato davanti a un fumetto non ortodosso o non politicamente corretto è stata tanto sleale quanto sbagliata: sleale per il modo palesemente ostile con cui è stata svolta l'operazione, sbagliata per il completo travisamento del messaggio delle opere pubblicate da Jorge Vacca. Io sono stato forse uno dei pochi a leggere **Psychopatia Sexualis** e devo ammettere che pochi altri fumetti mi hanno fatto venire una tale voglia di vomitare l'anima. Ma ricordo precisamente che in apertura al libro l'autore si scagliava contro i pedofili dicendo: «Può darsi che tutto ciò sia ancora troppo poco per voi. Che sia troppo chic o all'acqua di rose per i vostri gusti. In questo caso, non posso far altro che augurarvi una gran brutta fine». Sono state queste parole a impedirmi di stracciare seduta stante l'albo, di tacciare Vacca come il mostro skizzato che non è. Lo ha letto quell'editoriale il signor Sodano? Ha mai guardato i vari TG delle 13:00? Ha notato quale immondizia mettono spesso in onda? Madri dagli occhi gonfi dalle lacrime, corse attorno alle bare, sangue, morti in diretta... Dobbiamo ritornare a una nuova epoca vittoriana? Tutti con la testa dentro il sacco, come il 90% della gente fa tutt'ora! E allora gettiamo al vento tutti i Freud, i Nietzsche, i De Sade, i Pasolini che sono venuti prima di noi, ripetiamoci che va tutto bene. No, signori. Il sole può brillare, gli uccelli cinguettare, ma nella casa davanti alla vostra stanno seviziando un bambino. E non è un demonio il suo torturatore, non è la strega cattiva, ma un uomo come tutti noi. Gli incubi esistono, signori, e ci camminano a fianco. Ma una volta che accendiamo la luce e li guardiamo negli occhi, non sono più così invincibili, e quindi li possiamo combattere. **Brian the Brain** è una bellissima storia: dura, sì, ma toccante e molto profonda. Bisogna sempre imparare ad autocriticarsi. A voi Kappa boys, i miei complimenti. Anche per questo. Vostro affezionato **Giuseppe Manfrin, Roverchiara (VR)**

Ti ringrazio, Giuseppe, per aver risposto al nostro appello. E' importante che il coro di protesta contro certi abusi si stagli oltre il brusio della mediocrità che ci circonda, che il dubbio si insinui nelle teste di chi crede a tutto ciò che viene scritto su un giornale o detto alla televisione. Sbattere il mostro in prima pagina è un espediente caro a certe redazioni, ma non sono i direttori di un quotidiano a dover trovare colpevoli, né a processarli per direttissima. Il tribunale di Milano ha ritirato le accuse di istigazione alla pedofilia, alla faccia di chi ha accusato ingiustamente Jorge Vacca. Vi terrò aggiornati sul caso.

Massimiliano De Giovanni

BUG PATROL di
Tadatoshi Mori
UN'ALTRA
NAMI

LA TUA FAMIGLIA È ORIGINARIA DI HOKKAIDO, VERO KOIKE?

HM-HMM...

MA CHE DIAVOLO...?!

TO', GUARDA CHI SI RIVEDE!

CI DIVERTIAMO A SPUTARE, RAGAZZINO?!

SONO TRE FRATELLI?!

GASP

OH, NO...

A HOKKAIDO FA FREDDO, E LÌ NON CI SONO SCARAFAGGI, GIUSTO?

FIUUUUU

HO SENTITO DIRE CHE C'È GENTE CHE LI TIENE IN CASA COME ANIMALI DOMESTICI SENZA SAPERE CHE SONO NOCIVI!

KOIKE DEV'ESSERE UNO DI QUELLI...

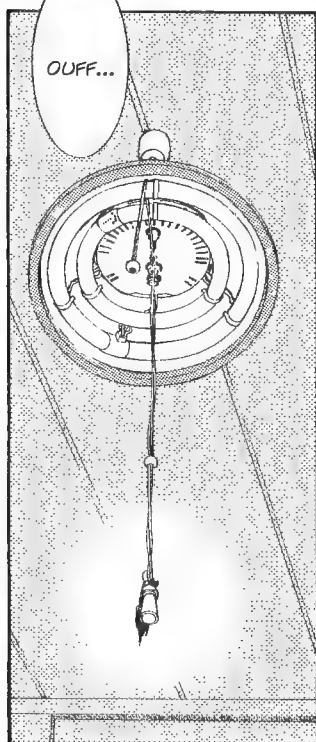
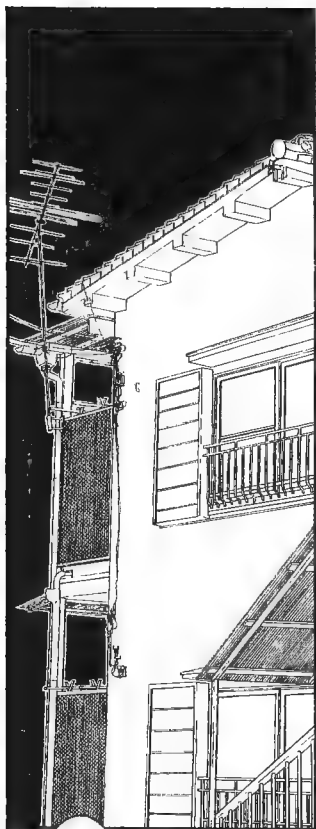
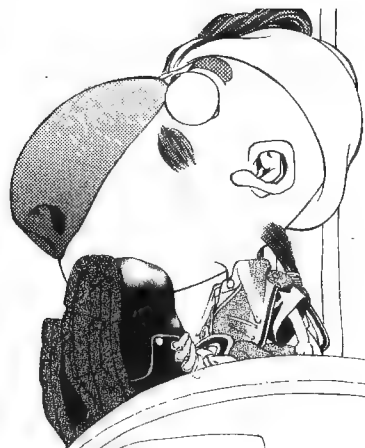
AAH!

E POI PIACE ALLE PERSONE STRANE...

CHE SOZZONE...

NON SONO IO CHE TENGO INSETTI IN CASA...

TI INSEGNAMO NOI COME SI BEVE IL SAKE!

...SONO LORO CHE HANNO DECISO DI ABITARCI!

CHE FAME...
NON C'E` NULLA, NE` IN CUCINA NE` NELLA PAT-TUMIERA!
OUFF...

POLPETTINE!
DI QUELLE CI SONO RIMASTI SOLO GLI STECCHINI...

ESCHE PER SCARAFAGGI!
ESCHE PER SCARAFAGGI
DI QUELLE È RIMASTA SOLO LA BANDIERINA...

POLPETTINE DI ACIDO BORICO...
NON COMMESTIBILI
PER SCARAFAGGI
2
E QUELLE SONO VELENOSE!

DOVE DIAVOLO SARÀ ANDATO **QUELLO?!**
SE PARLI DI **SEKUTO**, È ANDATO A SCUOLA...

BE' STA TARDANDO!
GIÀ! DI SOLITO TORNA PRIMA...

AH, SÌ!
HA DETTO CHE DOPO LE LEZIONI...
...ANDAVA A BERE...

...CON UN AMICO...
!
ZACK

ZACK
KLIK KLIK
MMM...
E` AN-DATO...
...A BERE...
PONK
LI LASCIO CRESCE-RE...
PONK
...O LI TAGLIO PIU` CORTI, UNA VOLTA PER TUTTE?
CHE FA-STIDIO...
ZACK
ZACK

...CON UNAMIKO?! E COME FA A CONOSCERE QUELLA STUPIDINA DI UNA PULCE?!
HIH!

QUESTA E' PURA DISCRIMINAZIONE FRA INSETTI NOCIVI!
SPERO CHE NON CI SIANO ALTRI UMANI CON LUI, O SICURAMENTE AVRÀ SPIFFERATO DI NOI JUNIORES!

DIMMI, DAIKINBOSHI! QUALE INSETTO NOCIVO PREFERISCI?
LO SCARAFAGGIO O LA PULCE?

L-LA CISPA...
IL MUCO SULLE ANTENNE...

MA CHE DICI?!
UH?!

SEI UNO STUPIDO!

AAH!
ZACK
CIP
CIP
UGH...
CIP
ASPETTA!
FLOP

OH?
FLIP
FLIP
OOOH...
E ADESSO?
OH, CA-
VOLI...

CREDO DI AVER CAPITO LA SITUAZIONE...

NOI CERAMBICI CE NE INTENDIAMO DI CAPELLI...

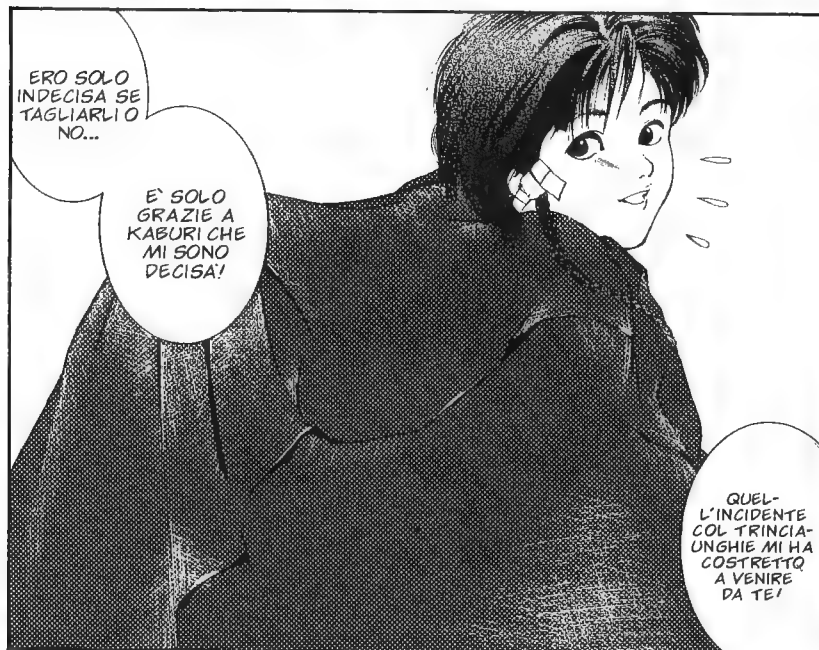
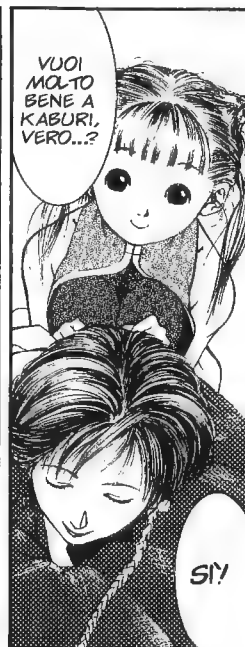
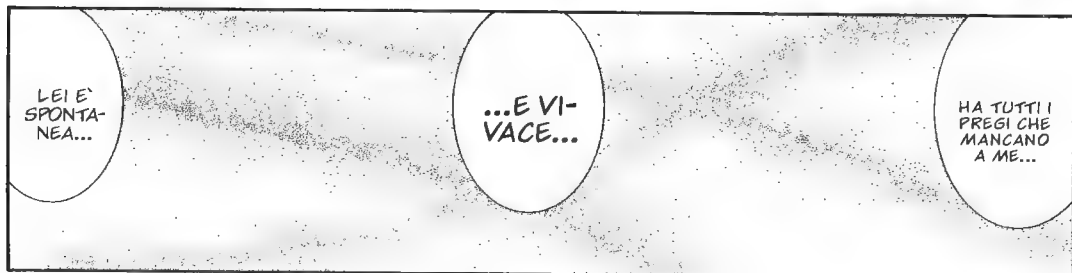
TI PREGO, KII...

CON KABURI BISOGNA ESSERE MOLTO ESPLICITI...

MA TU, NAMI...
FLIP
...NON LE DICI MAI NULLA... NON SEI NEMMENO ARRABBIATA...

INVIDIO LA SUA VIVACITÀ...
OH, KABURI NE HA IN ECCESSO... TU, INVECE, SEI TROPPO TRANQUILLA...

TU DICI?
CERTO... TU... SEI SEMPRE LA STESSA, NAMI!
COSA?

SÌ, SEI TROPPO GENTILE! SAI, GLI UMANI DI QUI...
...DICONO CHE I CAPELLI RAPPRESENTANO LA VITA DI UNA DONNA...
FRAP
ORA GUARDA I TUOI...
...COME SONO RIDOTTI...

ERO SOLO INDECISA SE TAGLIARLI O NO...
È SOLO GRAZIE A KABURI CHE MI SONO DECISA!
QUELL'INCIDENTE COL TRINCIAUNGHIE MI HA COSTRETTO A VENIRE DA TE!

VUOI MOLTO BENE A KABURI, VERO...?
SÌ!

LEI È SPONTANEA...
...E VIVACE...
HA TUTTI I PREGI CHE MANCANO A ME...

LA INVIDIO VERAMENTE...

DICI DAVVERO?
AH AH
E CHE OGNI TANTO **TI LASCI ANDARE!**
BASTERÀ CHE LA IMITI...
PUOI ESSERE COSÌ ANCHE TU, SAI?
AH AH
MM

LASCIARMI ANDARE...? MA CON QUESTO CARATTERE NON SO SE...
UH...
PAREGGIAMO I FIANCHI...
DUNQUE, QUALE TIPO DI PETTINATURA PREFERISCI?
HM
SÌ, ANCHE SE PERSONALMENTE PREFERIREI...
...CHE FOSSE **KABURI** A PRENDERE **TE** COME ESEMPIO!

SONO TORNATA!

OH, NAMI...

SIGH!

SCUSAMI, NAMI!

MA DAI...

BOOHOOO

OH, FINALMENTE SEI TORNATA, NAMI!

ASPETTAVAMO SOLO TE PER POTER MANGIARE TUTTI INSIEME I TAKOYAKI!

SU, STRAFOGHIAMOCI DI DELIZIOSE **POLPETTINE DI POLIPO!**

UBRIACO FRADICIO!

SCUSA, MA... TI SENTI MALE?
UH...?
OH, PER LA MIA TESTA?
SAI, SONO STATO MENATO ANCHE OGGI...
...DA QUEGLI ENERGUMENI!
PERÒ STO BENISSIMO!
AHAHAHAHAHAH
GRAZIE AL SAKE, ANCHE OGGI IL VECCHIO SEKUTO KOIKE È PIENO DI ENERGIA!
M-MA COSA...
...IL TUO CARATTERE...
U-UN'ALTRA PERSONA?!
U-UN'ALTRA PERSONA?!
RIUSCIREI FINALMENTE A DIVERTIRMI COME KABURI...

POTRÒ DAVVERO CAMBIARE?!

...POSSO VENIRE A BERE INSIEME A TE?!

IO VOGLIO BERE IL SAKE COME FAI TU!

BUG PATROL - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
OBIETTIVO SAYOKO

KEIICHI!

SONO IO, KEIICHI!
KEIICHI!

KEIICHI!
MI CAPISCI, KEIICHI?
AAAH!

SMET-TETELA!

VLAM
THUMP

...
HANF...
HANF...

DAMMI UNA MANO, NEI CASI D'EMERGENZA!

PUOI...
CONTARE SU DI...
ME...
FSSCHHH

FFFFHHH
OH!

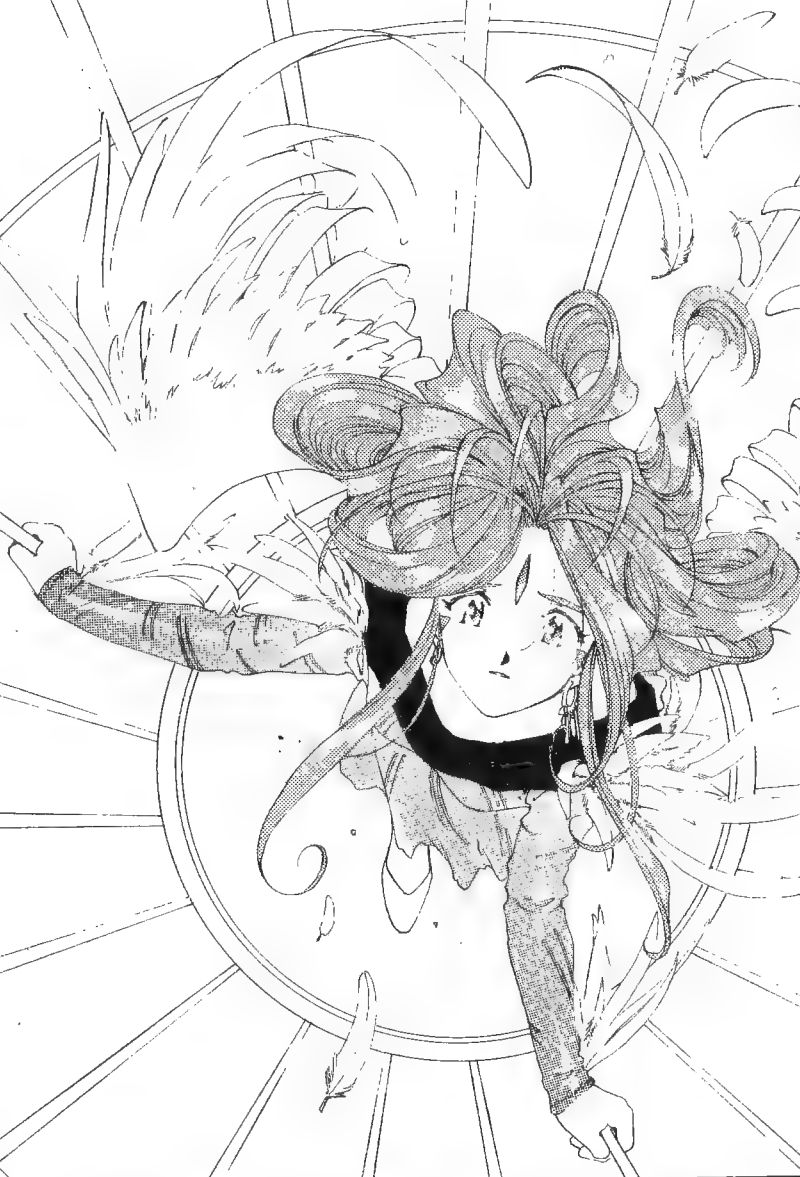
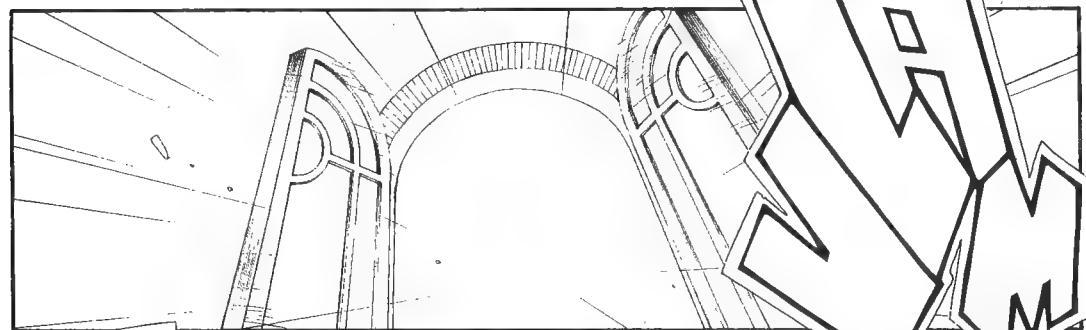
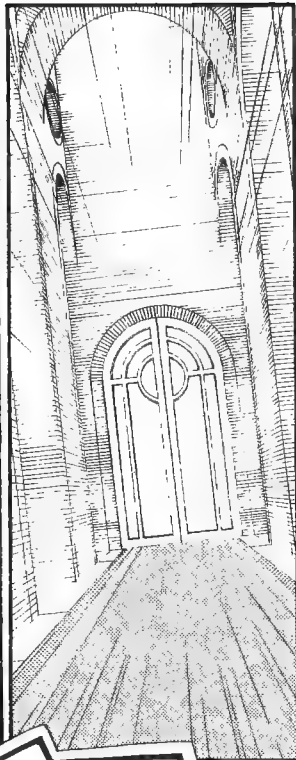
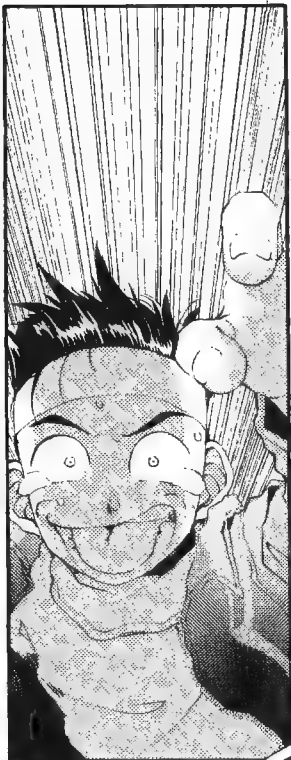
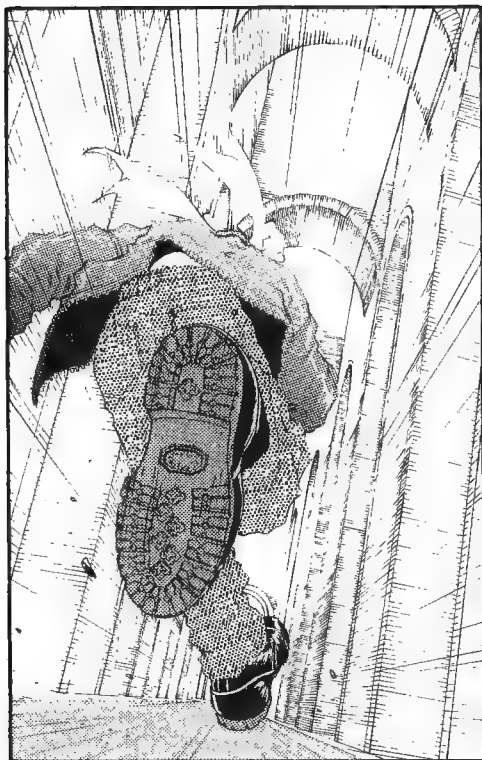
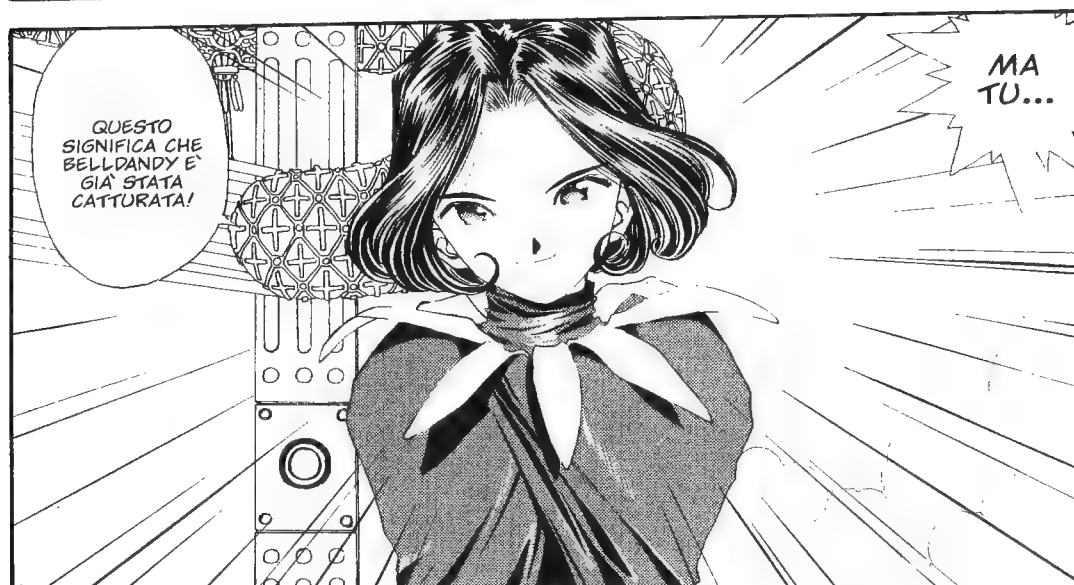
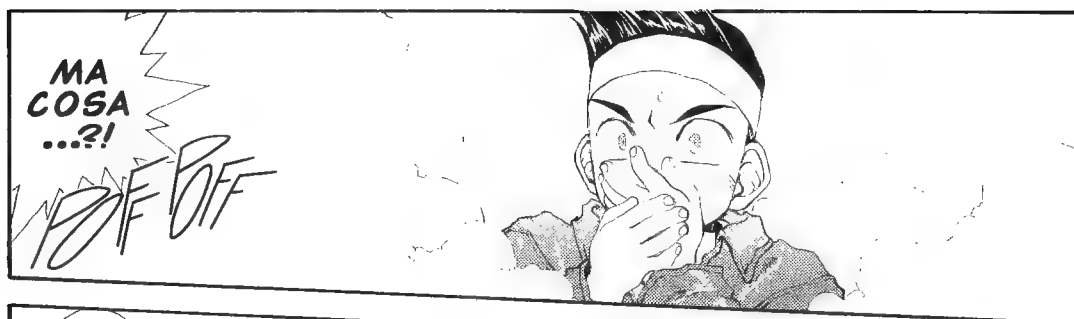
MA COSA ...?!

POFF POFF

OH, CHE PECCATO...

SEI SOLO!

QUESTO SIGNIFICA CHE BELLDANDY E` GIA` STATA CATTURATA!

MA TU...

HASE-GAWA!
PRO-PRIO LEI...
GRAZIE A LEI HO POTUTO RADUNARE NU-MEROSI BRAVI AMICI...
PERO' SO-NO UN PO' DELUSA...

...DI POTER GIOCARE CON TE E BELL-DANDY!
...PERCHE` ASPETTAVANO CON GIOIA...
AARGH!

VIA!
VLAM
OH, AC-
CIDEN-
TI!
KEIICHI!
SLAM

COSA DOVREI CAPIRE?!
SONO IO, NON CAPISCI?
THUMMMUMP

THUMP THUMP
TAP TAP

SI E' APERTA!
VLAM

...

...

SE NON SBA-GLIO...
COM'E' FATTA QUEL-LA TIPA CHIAMATA BELLDAN-DY?

DOVREB-BE AVERE UN ROMBO SUL-LA FRONTE E DEI TRIAN-GOLI SULLE GUANCE...
E POI HA DEI LUNGHI CIUFFI SUL-LA FRON-TE...

...

COSA...
UH?

AAAH!

SSHGWOOOO
...
HOWOOO

EHI...
NO...
QUELLI NON HANNO NIENTE A CHE VEDERE CON BELL-DANDY...

AARGH!
AAH!

THUMP THUMP
AAH!

CIP CIP CIP...

FUSH
FUSH
FUSH

COSA?
MA...

ACCI-DENTI!
AH!

EHI, HASE-GAWA!
HASE-GAWA!

NEL FRAT-TEMPO, URD...

HUFF...

SONO UN GENIO! HAH!

SANTO CIELO! MA È TERRIBILE!

CRITICA PURE, TANTO... A TE, PIUTTOSTO, COM'È ANDATA?

MOLTO BENE...
AH AH AH!
AH AH AH!
RAGGIUNGIAMO KEIICHI E BELLDANDY!
FOR-ZA!
E TU, ALLO-RA?
DOVE STAI ANDANDO?

DI LA` C'E` DEL **PERICOLO!** ME LO DICE IL MIO **SESTO SENSO!**
DAVVERO?! ALLORA E` PIU` PERICOLOSO ANDARE DOVE DICI TU!
GUARDA CHE SEI STATA **LA PRIMA** A CADERE NELLA TRAPPOLA ALL'INGRESSO!
E TU DOV'ERI, IN QUEL MOMENTO?!
OH, FA' COME TI PARE!
CONTACI!
ANDIAMO AVANTI INSIEME, VA BENE?
F-FORSE E` MEGLIO...
SVEGLIA!
HASEGAWA!

HASE-
GAWA!

OH...

EHI...
HASE-
GAWA!
UGH

OH, SENPAI! HO AVUTO TANTA PAURA!

EHI, CALMA! COSA STAI FACENDO?!
E QUEL NASTRO ?!
CHE?

OH...
INTENDI QUESTO?

SONO STATA SALVATA DA SKULD!
HUFF

MENO MALE...
SE FOSSI RIMASTA UNA SERVA DI SAYOKO...
...AVREI RISCHIATO DI FERIRTI, SENPAI!

COSA?!

VUOI DIRE CHE TU SAI ORIENTARTI IN QUESTO CASTELLO?

PIU` O MENO...
BE'... SI'!

LA SENPAI BELLDANDY E` STATA PORTATA VIA...

CAPI-SCO...

SENPAI, DA QUESTO PUNTO IN POI CI SONO NUMEROSI TRABOCCHETTI...
PER ANDARE AVANTI, RIPETI TUTTI I MOVIMENTI CHE FACCIO!
FLIP
HOP
CLAP
TAP
...
...
MA SEI SICURA?
FALLO!

EHM...
C-COSÌ?
SE NON LO FAI CORRETTAMENTE MORIRAI!
E VA BENE...
ALLORA... COSÌ?
UH?!
ZAP
YAAH!
HOP
KLANK
TAP

C-CO-SA...?!

CE NE SONO ALTRI **TRENTASEI** DI PASSAGGI COME QUESTO!

CLAP

COMPLIMENTI, SENPAI!

OH... CAVOLI!

NON MOLLA!
AAH, UFFA!

VOSTRA ALTEZZA!
COSA DOBBIAMO FARNE DI BELLDANDY, ORA CHE L'ABBIAMO CATTURATA?

AH! C'ERA QUASI!
AGLI ORDINI...
SHIN

LA AFFIDO A TE! FANNE QUELLO CHE VUOI!
NON E' IL MOMENTO DI PENSARE A QUESTE COSE!
MA GUARDA CHE ROBA...

SIAMO PRONTI A PRENDERE LO **STAMPO** DI BELLDANDY!

CE N'È PIÙ D'UNO...
EH EH... LO SCOPO...

BE'...

DIRETTORE, A CHE SCOPO LO STIAMO FACENDO?
SUPER CAST

A PROPOSITO...
MI SEMBRA NATURALE!
HO COME L'IMPRESSIONE DI AVERLA CAPITA, DIRETTORE...

SE DOBBIAMO PRENDERE LO STAMPO... BISOGNERÀ SPOGLIARLA...

FACCIO IO! PER QUESTE COSE CI VUOLE UN PROFESSIONISTA!

NO, LO FARÒ IO IN QUALITÀ DI DIRETTORE RESPONSABILE!

SCUSATE, MA IL COMPITO È DI CHI HA AVUTO L'IDEA!

SMETTETELA!

STUPI-
DI...
E' ORA
DI RISVE-
GLIARTI...

NH...
UH...
OH!
KEIICHI!

DOVE POSSO CERCARLO?!

PERCORSO

UNA TRAPPOLA... ANCHE SE FOSSE COSÌ...
...ORA NON HO ALTRA SCELTA CHE CREDERCI!

GUARDATE! È BELLDANDY!

VIENI, PICCOLA... ASCOLTA IL SOUND...
...DELL'HEAVY METAL SQUAD!

HOLY
STORM!

...DO-
VREMMO
ABBASSA-
RE IL VO-
LUME...
F-
FOR-
SE...

KEII-
CHI!
KEII-
CHI!

SPE-
RO CHE
TU SIA
SANO E
SALVO!

COSA C'È,
SENPAI?

NIENTE...

ORA NON CI RESTA CHE SALIRE QUI

OH...

SOLO?

BENE!

SENPAI! ASPETTAMI!!

SE TROVO SAYOKO, DI SICURO TROVO ANCHE BELLDANDY...

...E SAYOKO, È LASSÙ!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

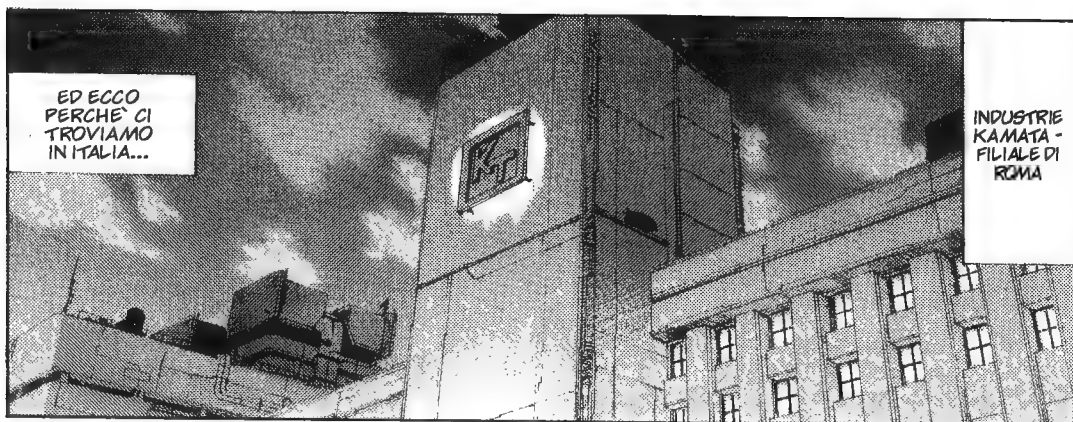
CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
ANOMALIA IN ITALIA - PARTE PRIMA

L'ITALIA È PIENA DI EDIFICI ANTICHI!
HO COME L'IMPRESSIONE DI TROVARMI CATAPULTATA NEL MEDIOEVO!
LA PIZZA, LE LASAGNE, IL RISOTTO, LA PASTA... ANCHE I DOLCI SONO BUONISSIMI, E IL CAPPUCCINO...
QUANDO SI PARLA DELL'ITALIA, NON SI PUÒ FARE A MENO DI PARLARE DI CIBO!
E SMETTILA DI ANDARTENE IN GIRO CON QUELLA FACCIA DA BABBEO! MI FAI VERGOGNARE!
EHI! NON SIAMO VENUTI QUI PER UNA GITA TURISTICA!

ROMA, CAPITALE D'ITALIA...

* TRADOTTO DALL'ITALIANO... PER QUANTO POSSA SEMBRARVI ASSURDO! KB

* FAMOSO COMICO GIAPPONESE. KB

* NON CI RICORDIAMO SE VI ABBIAMO GIA' DETTO CHE AI SIGNIFICA INTELLIGENZA ARTIFICIALE... KB

OH, SIGNOR SAKAZAKI, MI PERDONI! SONO RACHEL MAIYART...

...ED E` PER COLPA DEL MIO ROBOT SE VI SIETE DOVUTI SCOMODARE!

* TRADOTTO DALL' ITALIANO. KB

<GUARDA CHE NASINO DELIZIOSO...>*

<SONO IL TUO PRIGIONIERO D'AMORE!>*

CHISATO... COSA STANNO DICENDO QUESTI TIPI?

PERCHE' FATE COMPLIMENTI SOLO A SAYURI?!

* SEMPRE TRADOTTO DALL'ITALIANO. KB

MI HANNO DETTO DI CHIEDERE A TE PER I DETTAGLI...
ECCO... A DIRE IL VERO...

CINQUE GIORNI FA, AL MATTINO PRESTO, DURANTE IL QUINTO ESPERIMENTO DI ATTIVAZIONE, IL NOSTRO ROBOT HA IMPROVVISAMENTE PERSO IL CONTROLLO...

DEV'ESSERSI VERIFICATA ALMENO UN'ANOMALIA... PROBLEMI AL SISTEMA, O ANCHE SOLO ERRORI UMANI...
MA UNA PERDITA DI CONTROLLO NON E' POSSIBILE SENZA UNA CAUSA PRECISA...

SE DISUBBIDISCI AGLI UMANI, TI CAPITERÀ QUESTO!
TLUMP
...PER CUI IO LO BUTTAVO GIÙ DALLA TERRAZZA TUTTI I GIORNI, DOPO GLI ESPERIMENTI DI ATTIVAZIONE... FORSE NON ERA OPPORTUNO...
AARGH!
AVETE RAGIONE... LO SAPEVO CHE NON AVREI MAI DOVUTO FARE QUELLA COSA...
AI ROBOT BISOGNA INSEGNARE L'UBBIDIENZA ASSOLUTA NEI CONFRONTI DEGLI ESSERI UMANI...

S-SÌ... HA RAGIONE...
OGNI AI E` DOTATA DI UN CIRCUITO EMOZIONALE!
MA SEI IMPAZZITA?! ANCHE SE E` UN ROBOT, E` OVVIO CHE ALLA FINE ABBIA PERSO IL CONTROLLO!

UN'ESPLOSIONE!

THROOOOM

TRE MEZZI CORAZZATI DEL TIPO 108 DELL'ESERCITO SI STANNO AVVICINANDO A SUON DI CANNONATE!

COS'E' SUCCESSO?!

MA COSA...? L'ESERCITO?!
NON SARÀ MICA... OPERA **SUA**..?

SAYURI, ATTACCA QUEI MEZZI EVITANDO DI COLPIRE L'ABITACOLO DEL PILOTA!
VA BENE!

QUI È PERICOLOSO! FUGGIAMO INSIEME!
EHM... N-NON SO SE POSSO...

?!
CREDO CHE RISCHIEREBBE DI PIÙ **STANDO CON TE!**
DONG

HO L'IMPRESSIONE DI NON ESSERE TANTO ADATTA AI COMBATTIMENTI...
BE', NON IMPORTA...

LI SISTEMERÒ SUBITO, COSÌ TORNERÒ A CASA IN TEMPO PER VEDERE I CARTONI ANIMATI...

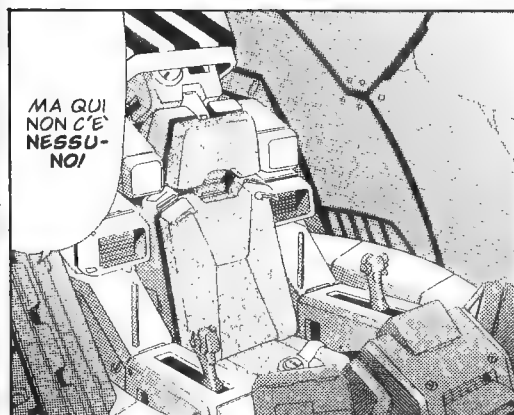
FLYING KICK!
KRRAM!
PLASMA JET CUT-TER...
...GLI-DING!
WHH

SHRRAKK

FORMIDABILE!

NE AVEVO SENTITO PARLARE, MA NON IMMAGINAVO CHE POTESSE SOPRAFFARE I MEZZI MILITARI...
E QUESTO E' SOLTANTO L'INIZIO...

HO FINITO, CAPOSEZIONE!
BENE! ALLORA TRAI IN SALVO I PILOTI!
FSSSH

ECCO...
GNIIIK

MA QUI NON C'E' NESSUNO!

CHI?
MA QUELLO È...?!
COMPLIMENTI, MADEMOISELLE SAYURI...
MA TU PUOI CHIAMARMI JJ, MADEMOISELLE SAYURI...
IL MIO NOME E` JEAN-LUC JORDAN...
IL TUO NOME E` BRAVO YAMADA!
TI HO DATO QUESTO NOME DOPO AVERCI PENSATO PER TUTTA UNA NOTTE!

COMPLIMENTI! POTEVI SPENDERE MEGLIO IL TUO TEMPO DORMENDO!
IO LO RIFIUTO!
AL PRIMO ROBOT DOTATO DI A

ALLORA QUELLO...
...E' IL ROBOT CHE HA PERSO IL CONTROLLO...?

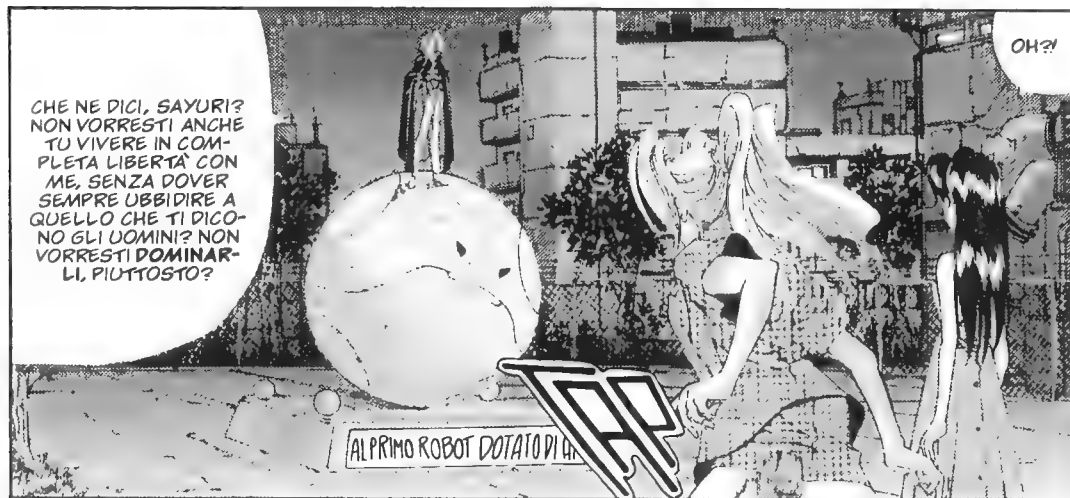
PERCHE' MI HAI TRADITO?!
IO TI AMO TANTO...

E TI SEMBRA NORMALE BUTTARE GIU' DALLA TERRAZZA TUTTI I GIORNI QUALCUNO CHE AMI?!
QUESTO E' INACCETTABILE PER IL MIO INNATO AMORE PER L'ESTETICA!

AVER SCELTO UN NOME ROZZO COME BRAVO YAMADA PER UN ANDROIDE BELLO COME ME E' DA CONSIDERARSI UN VERO E PROPRIO DELITTO...
DOVRAI PAGARE PER LA TUA GRAVE COLPA, RACHEL!

MA CHE DICI...? BRAVO YAMADA E' UN BELLISSIMO NOME...

QUESTA GENTE HA SBAGLIATO QUALCOSA FIN DALL'INIZIO...
SENTI CHI PARLA!

DOPO ES-SERMI VENDICATO DI TE, ME NE ANDRÒ PER VIVERE **LIBERO** SOTTO LA MIA BANDIERA...
NON FA PER ME VIVERE SOTTOMESSO AGLI ESSERI UMANI...

OH?!
CHE NE DICI, SAYURI? NON VORRESTI ANCHE TU VIVERE IN COMPLETA LIBERTÀ CON ME, SENZA DOVER SEMPRE UBBIDIRE A QUELLO CHE TI DICONO GLI UOMINI? NON VORRESTI **DOMINARLI**, PIUTTOSTO?
TAP
AL PRIMO ROBOT DOTATO DI

IN CONFRONTO A NOI, GLI ESSERI UMANI SONO **DEBOLI** E **POCO INTELLIGENTI**...
È **ASSURDO** CONTINUARE A UBBIDIRE A DEGLI **ESSERI INFERIORI** SENZA REAGIRE!

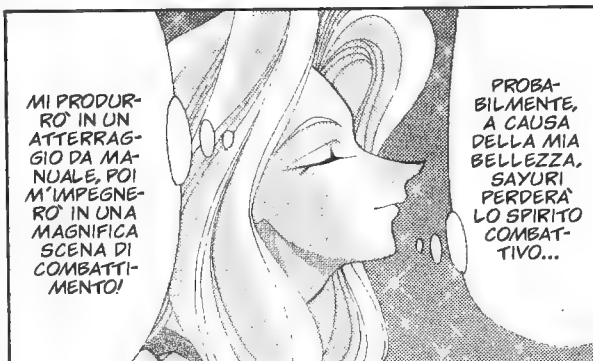
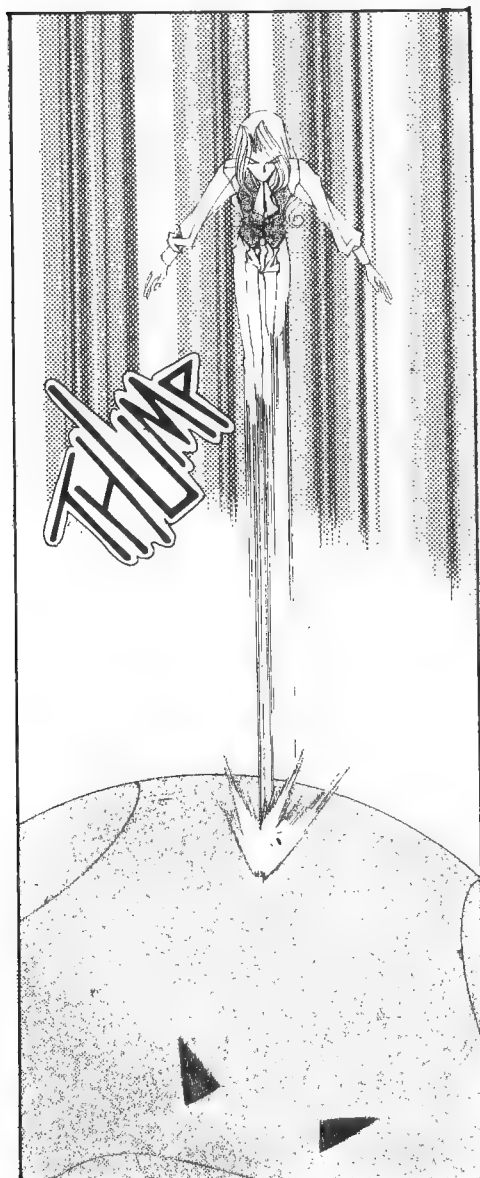
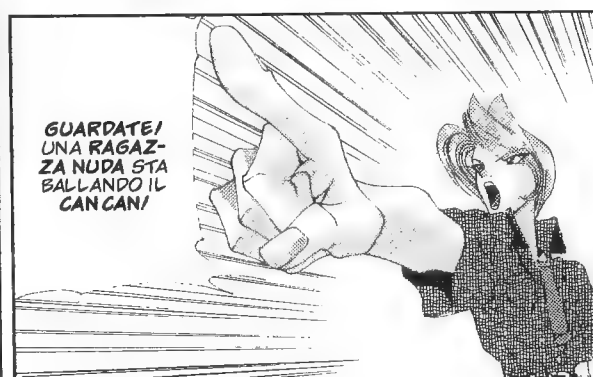
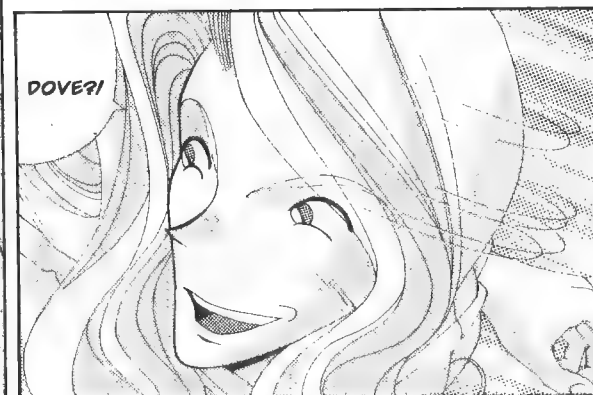
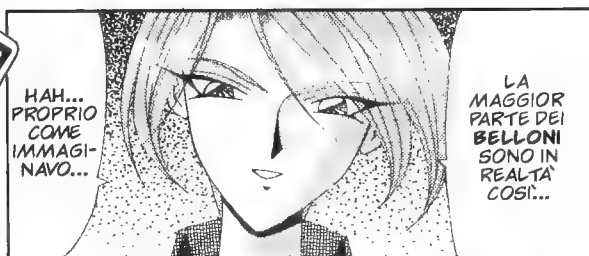
MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO?! TU STESSO SEI STATO **CREATO** DAGLI ESSERI UMANI!
RINNEGARLI SIGNIFICHEREBBE RINNEGARE **LA TUA STESSA ESISTENZA!**

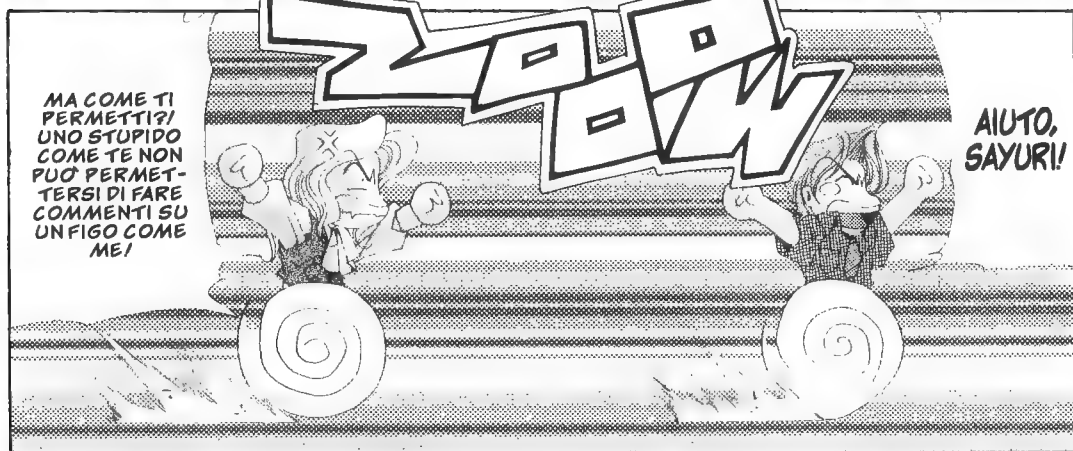
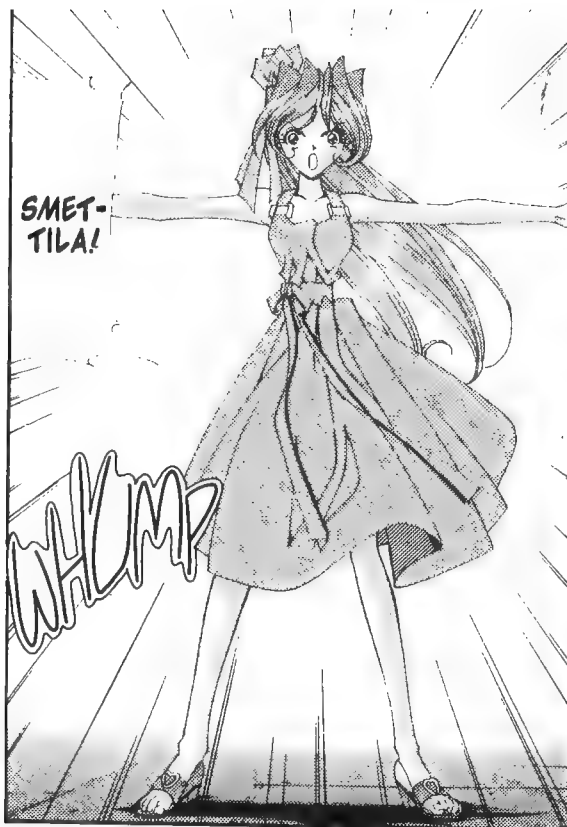
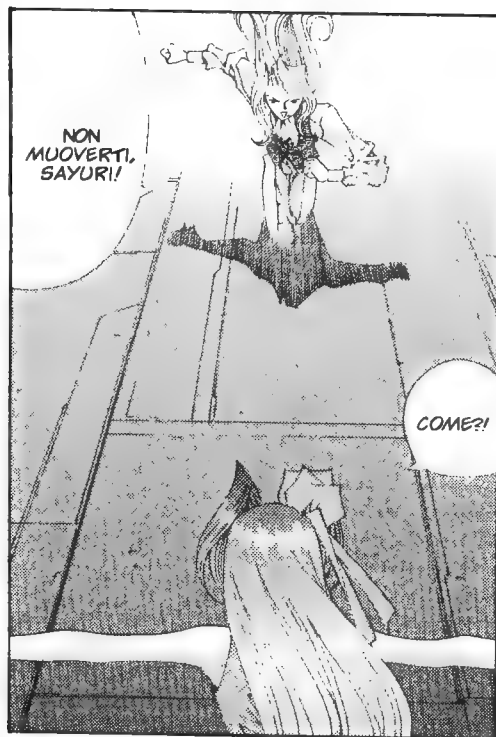
STAI SBAGLIANDO, MADEMOISELLE...
GLI UOMINI HANNO CREATO NOI ROBOT PER FARCI FARE CIO' CHE LORO NON SONO IN GRADO DI FARE...
SE NON FOSSIMO SUPERIORI AGLI ESSERI UMANI, ALLORA LA NOSTRA ESISTENZA NON AVREBBE ALCUN SENSO...
CHI PREVALE SUL DEBOLE DOMINA IL MONDO... QUESTA E' LA LEGGE DELLA NATURA...

NON CAPISCO DI COSA STAI PARLANDO, MA NON CREDO AFFATTO CHE I ROBOT SIANO SUPERIORI AGLI UOMINI IN TUTTI I SENSI!
I ROBOT SONO AMICI DEGLI UOMINI!

MI DISPIACE, SAYURI... CREDEVO CHE TU POTESSI CAPIRE I MIEI SENTIMENTI...
COMUNQUE NON IMPORTA...
FRA NON MOLTO, TU DIVENTERAI LA MIA SERVITRICE...
AVREI DAVVERO VOLUTO FARE A MENO DI COMBATTERE CONTRO DI TE...

BELL'EFFETTO, QUELLO DELLE ROSE, VERO? NESSUNO HA MAI CAPITO COME FUNZIONA, MA NEI CARTONI ANIMATI C'È SEMPRE!
FLAP

THUMP

PROBABILMENTE, A CAUSA DELLA MIA BELLEZZA, SAYURI PERDERÀ LO SPIRITO COMBATTIVO...
MI PRODURRÒ IN UN ATTERRAGGIO DA MANUALE, POI M'IMPEGNERÒ IN UNA MAGNIFICA SCENA DI COMBATTIMENTO!

GUARDATE! UNA RAGAZZA NUDA STA BALLANDO IL CAN CAN!

DOVE?!

KRUMP
GHA!
HAH... PROPRIO COME IMMAGINAVO...
LA MAGGIOR PARTE DEI BELLONI SONO IN REALTÀ COSÌ...
C-COSA... COSA INTENDI DIRE?!

TE LA SEI VOLUTA TU! TI DAI DELLE ARIE DA BELLO E IMPOSSIBILE, MA IN REALTÀ SEI SOLO UN VOLGARE SPORCACCIONE CHE FAREBBE DI TUTTO PUR DI SBIRCIARE SOTTO LA GONNA DI UNA RAGAZZA!
HO INDOVINATO, VERO?!
UH?!
ZOOOOM
MA COME TI PERMETTI?! UNO STUPIDO COME TE NON PUÒ PERMETTERSI DI FARE COMMENTI SU UN FIGO COME ME!
AIUTO, SAYURI!

SMET-TILA!
WHUMP
NON MUOVERTI, SAYURI!
COME?!
COSA?!
BRAVO YAMADA E` IN GRADO DI IMPOSSES-SARSI DI QUALUN-QUE DISPOSITIVO MECCANICO DOTATO DI AI ANCHE SOLO TOCCANDOLO!
NO! FUGGI, SAYU-RI!
N-NON SARA` MICA DO-TATO DEL SISTEMA OVER MIND?
E` DALLE LEGGI INTER-NAZIO-NALI...
E INVECE SI`... BRAVO E` CAPACE DI INTRODURSI IN QUALSIASI COM-PUTER O RETE INFORMATICA SENZA BISOGNO DI TERMINALI...
...ED EMETTENDO PARTICOLARI VIRUS, SE NE IMPOSSES-SA!

HO CAPITO... ECCO QUAL ERA LA TERRIBILE FUNZIONE CHE A SAYURI MANCA E DI CUI PARLAVA IL DIRETTORE...
I MEZZI CORAZZATI TIPO 108 ERANO SENZA PILOTA PERCHE` LI MANOVRAVA LUI GRAZIE AL SISTEMA OVER MIND!
SAYURI! EVITA IL COMBATTIMENTO RAVVICINATO!
MANTIENILO A DISTANZA E SISTEMALO CON IL PLASMA CUTTER O LA HELL VOICE!
SKIP
AH!
WHAMP
OH?!

OH!

AH!

CALMBREAKER - CONTINUA

PERDITE ACCETTABILI
1-A
EXAXXION di Kenichi Sonoda

DEVI FAR CAPIRE A TUTTI DI COSA SIA CAPACE L'EXAXXIONI COSI' TRANQUILLIZZERAI IL GIAPPONE E TUTTI GLI ALTRI PAESI DEL MONDO!
NON LA PENSO AFFATTO COSI', MA...
COSA TI SUCCEDE, KOICHI?! NON PENSERAI CHE SE TI ARRENDENDI ORA CI SARANNO MENO MORTI E LA QUESTIONE SI RISOLVERA' PACIFICAMENTE?!

E POI, COMUNQUE SIA, LE UNITA' AEREE CHE TI ACCERCHIANO INTORNO SAREBBERO ANNIENTATE IN OGNI CASO DALLA FORZA D'IMPATTO DELLE ESPLOSIONI!
I DEBOLI NON POSSONO DIVENTARE CONDOTTIERI!
TRANQUILLIZZARLI...?

SONO CERTO CHE ENTRO BREVE VERRANNO ALLA LUCE MOVIMENTI ANTI-RIOFARD... O ADDIRITTURA INTERI PAESI CHE SI OPPORRANNO ALLA SUPREMAZIA ALIENA...
QUELLA TERRESTRE E' UNA RAZZA MOLTO ORGOGLIOSA..
BUON PROFUMO!
OOH!
ANCH'IO USO IL SUO BALSAMO!
LA SITUAZIONE CAMBIERA' SOLO A SECONDA DI CHI SPARA PIU' FORTE! E I COLPI DELL'EXAXXION, O LA FORZA D'IMPATTO DELLA TERZA CANNONATA DEL SOLOSALM...
FLASH
MA PERCHE'?!

LA RAZZA RIOFARDIANA E' SIMILE A QUELLA UMANA... PROPRIO COME NOI TERRESTRI, TENDONO SEMPRE AD ALLARGARE IL LORO TERRITORIO...
E IL TUTTO IN NOME DELLA PACE E DELLA STABILITÀ...
MA CHIUNQUE DISUBBIDIRÀ, VERRÀ GIUSTIZIATO! E ALLORA SARANNO COINVOLTI ANCHE GLI INNOCENTI E I CIVILI...

CERTAMENTE!
DUNQUE, SEI SICURO CHE QUESTO CANNONE RIUSCIRA' A COLPIRE CON PRECISIONE SOLO IL ROBOT CHE SI TROVA NELLA BASE DEGLI ASCENSORI?
HO CAPITO, NONNO...
MIRA AL ROBOT DELLA BASE DEGLI ASCENSORI!
SÌ!
SÌ?
MINAGATA!
FLASH
GRAB
NON
PER CAMBIARE TRAIETTORIA LUNGO LA **CURVATURA TERRESTRE** CI SI INSERISCE ILLEGALMENTE NEI **CIRCUITI SATELLITARI**, E SI MODIFICA LA **FORMA DELLA TESTATA!**
COSA SIGNIFICA?
PER LA CANNA ELETTROMAGNETICA SI USANO I PROIETTILI TELEGUIDATI SENZA RIGATURA!
EARTH
THUMP
BENE!
HOICHI, MI BASTA CHE TU PUNTI L'EXAXXION VERSO SUD-SUD EST... ALLA REGOLAZIONE PRECISA CI PENSERÒ IO!
CARICHERÒ LA **CARTUCCIA CORAZZATA 4096 SR!**

IL ROBOT SI È GIRATO!
...E IL SUO PORTELLO ANTERIORE SI È APERTO!
ALL'INTERNO C'È QUALCOSA DI SIMILE ALLA BOCCA DI UN CANNONE!
AVRÀ INTENZIONE DI SPARARE UN'ALTRA CANNONATA?!
CHUNK

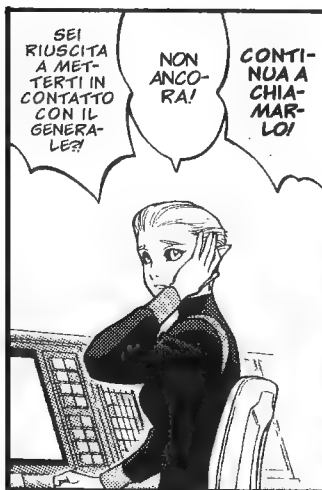
PUNTAMENTO COMPLETATO!
I CIRCUITI SATELLITARI SONO SOTTO IL NOSTRO CONTROLLO!
CARICAMENTO TERMINATO!
WHIRRR
PSSSHH
KLUNK
GSSHH
EXAXXION

BLINK
TUTTI I LED SONO VERDI...
GRIP

4096
CANNON
12/21

EXAXXION

PTHOSSH
KRUMP

HA FATTO FUOCO!
LA LINEA DI TRAIETTORIA E' DIRETTA **VERSO DI NOI!**
...MA STA **DEVIANDO** IN ALTEZZA... ANZI, **NO!**
LA TRAIETTORIA E' STATA **MODIFICATA!** SI TRATTA DI UN PROIETTILE **TELEGUIDATO!**
MA E' IMPOSSIBILE! I TERRESTRI **NON DOVREBBERO** POSSEDERE UNA TECNOLOGIA DEL GENERE...
SENZA USARE I CIRCUITI SATELLITARI RISERVATI, E' **IMPOSSIBILE** FARE UNA COSA DEL GENERE!
INFATTI **LI STANNO USANDO!** HANNO ELUSO LA SICUREZZA E ORA **LI CONTROLLANO LORO!**
NE HANNO **QUATTRO**, A PARTIRE DALL'FE09 NUMERO 11 FINO AL NUMERO 21!
SEI RIUSCITA A METTERTI IN CONTATTO CON IL GENERALE?!
NON ANCORA!
CONTINUA A CHIAMARLO!
ANDRO' A CHIAMARLO **DI PERSONA!**
TAP TAP
BIP BIP
STOP!
SSSHHH
PRIMA BASE ORBITALE!
BIP
CHIAMA IL COLONNELLO **PULBI!**

S-SUL GASTAAF?! MA VERAMENTE ORA E' USATO PER REQUISIRE LE ARMI NEGLI STATI UNITI...
USA QUALCHE ALTRA NAVE DA TRASPORTO...
NON E' TUTTO... IL CONTAINER B E' ANCORA IMBALLATO DOPO IL TRASPORTO DAL PIANETA MADRE... CI VORRA' MOLTO TEMPO PER METTERLO IN FUNZIONE...
ALLORA USA IL PERSONALE ADDETTO AI LAVORI DI RIFINITURA, E DI' CHE SI SBRIGHINO!
FAMMI SAPERE QUANDO SARÀ PRONTO CON TUTTO L'ARMAMENTO E ALLO STATO DI ATTIVAZIONE COMPLETO!
MA... VA BENE. D'ACCORDO... DARO' MASSIMA PRIORITA' A QUESTA OPERAZIONE...
DING DONG
GENERALE SHESKA, LA PREGO...
...ABBIAMO BISOGNO DI LEI IN SALA COMANDO...
BSSH
AH!
OH... MI SCUSI...
STAVO GIÀ TORNANDO IN SALA DI COMANDO...
DEVO DARE UN ORDINE... TRASMETTILO A TUTTI ATTRAVERSO LE LINEE INTERNE!

EHI! DOVE È ANDATA HINO?!
COSA?! È TORNATA A CASA **PRIMA** DELLA FINE DELLE LEZIONI?
E IN UNA SITUAZIONE D'EMERGENZA DEL GENERE?!

SIGNORA! SIGNORA!

OH, AKANE! COSA TI SUCCEDE? PERCHE` SEI VESTITA COSÌ...?

HANF...

Q-QUESTA E` DI GANCHAN...

HANF

PANT!

NON E` ANCORA TORNATO?

NO, HOICHI NON E` ANCORA TORNATO...

...MA VOI NON ERAVATE INSIEME?

CLICK FLASH
浄力
TIK TIK TIK
BI BI BIP TUUUU
POTEVI USARE IL TELEFONO DI CASA...
N-NO... STO TELEFONANDO A MIA SORELLA MAGGIORE, CHE SI TROVA NELLA BASE DEGLI ASCENSORI ALLE HAWAII...

QUESTA LINEA E' ATTUALMENTE FUORI USO.
LA LINEA E' DI NUOVO **INTERROTTA!**

BIP
DBC NEWS
FINALMENTE CI E' STATO PERMESSO DI RIPRENDERE LE TRASMISSIONI E IL NOTIZIARIO...

AKANE! HANNO GIÀ FATTO TORNARE A CASA TUTTI GLI STUDENTI CHE STAVANO A SCUOLA?
OH...
IL GIGANTESCO ROBOT CHE VEDETE QUI E' IL **SOLOSALM**, RESPONSABILE DELLA CANNONATA CHE HA RASO AL SUOLO IL MONTE FUJI...
DOPO AVER SPARATO, E' RIMASTO IMMOBILE SUL LATO DELLA PISTA...

KIIII
DANG
TI VA UNA TAZZA DI CIOCCO-LATA?
1-A

WHONK

I-IL ROBOT... E` STATO COLPITO!

ESPLODE!

OH, CIE-
LO... CHE
GUAIO!

PASSA LE IMMA-
GINI SUL MAXI-
SCHERMO! E' UN
ORDINE IMPARTITO
DALL'AMBASCIATA
DI RIOFARD!
COSA?
LA TV?

tasco

IL
CAME-
RAMAN
STA
BENE?!
IL SI-
GNOR KOBA
E' PRESENTE
SUL LUOGO!
MI SENTE,
SIGNOR
KOBA?

FLASH

A-
AIU-
TO...
AGH...
AAAH...

M-MA QUESTO E...
NON TI FERMARE! CONTINUA A RIPRENDERE!
VADO IO A SALVARLO!
NON MUOVERTI!

OH...

MIO DIO... GUARDA COS'È SUCCESSO CON L'IMPATTO DELL'ESPLOSIONE...

IL ROBOT È SALTATO IN ARIA...
TUTTI I CONGEGNI MECCANICI FARDIANI DI GRANDI DIMENSIONI SONO DOTATI DI REATTORE A FUSIONE NUCLEARE...

A QUANTO PARE IL PLASMA DEL NUCLEO DEL REATTORE È USCITO ALLO SCOPERTO!
QUI L'ARIA È CALDISSIMA E IL SANGUE DELLE VITTIME EVAPORA...

TV MODE
037ch
SIZE N

È SUCCESSO PER COLPA DELLA **MIA** CANNONATA...

L'ESITO RIENTRA NEI LIMITI PREVISTI... POTRAI RECUPERARE COME E QUANDO VORRAI, NON TEMERE...

UCCIDERE TUTTI I CIVILI?! E QUESTO SAREBBE UN **COMPORTAMENTO DA EROE?!**

UN EROE E' QUALCUNO CHE ALLA FINE RIESCE A VINCERE!

SE VINCERAI, LA GIUSTIZIA SARA' DALLA TUA PARTE! NON PREOCCUPARTI, QUINDI!

MINAGATA... USCIAMO!

COME?

USCIAMO DA QUESTO MALEDETTO ROBOT! VOGLIO SCENDERE! SBRIGATI!

ELEMENTI DI PROSPETTIVA
LEZIONE N°13

INSOMMA, ROSPO, MI VUOI FINALMENTE INSEGNARE A DISEGNARE IN PROSPETTIVA ?
IN PROSPETTIVA DELLA DISOCCUPAZIONE ?
SPIRITOSO. SEI O NON SEI IL MIO MAESTRO ?!
OK, CRISTINA, SE NON HAI PAURA DELLE COSE PESANTI E DIFFICILI, IO QUESTA LEZIONCINA TE LA FACCIO.

PARTIAMO DA UN CONCETTO ...
L'OCCHIO UMANO, E ANCHE IL MIO, FUNZIONANO COME UNA MACCHINA FOTOGRAFICA...
E QUALSIASI COSA GUARDIAMO IN REALTA' È IN PROSPETTIVA ...

DI FATTO L'OCCHIO E' CONDIZIONATO ANCHE DALLA CONOSCENZA. PER ESEMPIO, SAPPIAMO CHE I TUOI SENI SONO PICCOLI, CRISTINA, ANCHE SE SEMBRA DIVERSO IN QUESTA VISIONE PROSPETTICA.
?

SMETTILA, ROSPO! SEI IL SOLITO SESSISTA!!!
OK, OK, PUZZOLA, ... DICEVO COSÌ PER DARE AI LETTORI IMMAGINI FACILI DA RICORDARE.

di Davide Toffolo

POSSIAMO COSTRUIRE UNA SCENA COME FOSSE UNA SCENA TEATRALE. LA MATITA DAVANTI A TUTTO...

... COSTITUISCE LA PRIMA 'QUINTA', POI IO E TE, POI IL SIPARIO E ANCORA LE ONDE DEL MARE DI CARTONE.
IL DATO DI CONOSCENZA PUO' ANCORA AIUTARE... SE TUTTI SANNO CHE IO SONO ALTO CIRCA LA METÀ DI TE, E' CHIARO CHE IN QUESTO MOMENTO TU SEI PIU' LONTANA DI ME RISPETTO ALL'OSSERVATORE.

UN ALTRO ESPEDIENTE PER DETERMINARE LA DISTANZA DALL'OSSERVATORE È L'INTENSITÀ DEL 'SEGNO'.
IN QUESTO CASO IL TAPPO E' PIU' VICINO E HA UN SEGNO PIU' DECISO DI ME O DI TE...
QUESTI CONCETTI RIENTRANO NELLO STUDIO DELLA COSIDDETTA PROSPETTIVA ATMOSFERICA.

TUTTO QUI ?!
STAI CALMA, CRI.
LA PROSPETTIVA LINEARE, FORMULATA NEL XV SECOLO, HA BISOGNO DI UN VOCABOLARIO SPECIFICO.
TU SEI IL NOSTRO OSSERVATORE, OK ?
OK.

SE TI ABBASSI E' FACILE VEDERE COME LA LINEA DELL'ORIZZONTE SI ABBASSI CONTE ...

E ANCORA SI ABBASSA LA LINEA DELL'ORIZZONTE E SI RIDUCE IL PIANO DEL TERRENO.

UN ALTRO CONCETTO IMPORTANTE E' IL PIANO DELL'IMMAGINE.

E' COME UNA LASTRA DI VETRO POSTA FRA VOI E L'OGGETTO ...

E' QUELLO CHE VI VEDRETE ATTRA-VERSO CHE TRASPORTERETE SUL FOGLIO.

ORIZZONTE

A CHI OGGETTO ?!

PIANO DEL-L'IMMAGINE

OGGETTO

PIANO DEL-L'ORIZZONTE

OSSERVATORE

LINEA DEL TERRENO

PUNTO DI OSSERVAZIONE

PIANO DEL TERRENO

CAMBIANDO IL PUNTO DI OSSERVAZIONE, CAMBIA RADICALMENTE L'IMMAGINE DELL'OGGETTO DA RAPPRESENTARE...

di Davide Toffolo

ORA MOSTRERO' I PRINCIPALI TIP DI PROSPETTIVA CHE POTRAI USARE PER I DIVERSI SOGGETTI DA RAPPRESENTARE.

LA PIU' SEMPLICE E' LA PROSPETTIVA FRONTALE CON UN SOLO PUNTO DI FUGA.

P.F.

UNO!

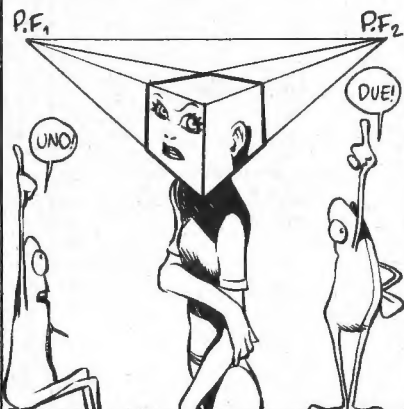
COSA MI HAI FATTO, ROSPO ?

PRENDIAMO UNA FORMA SEMPLICE, LA TUA TESTA, CHE SEMBRA UNA SCATOLA. NELLA PROSPETTIVA FRONTALE LA NOSTRA 'TESTA' PRESENTA DUE PIANI VISIBI-LI, UNO PARALLELO AL PIANO DELL'IMMAGI-NE E L'ALTRO CON I LATI CONVERGENTI A UN SOLO PUNTO POSTO SUL'ORIZZONTE.

SE FACCIAMO RUOTARE LA SCATOLA-TESTA FINO A VEDERNE UNO SPIGOLO, DOBBIAMO USARE LA COSIDDETTA PROSPETTIVA AD ANGOLO O DEI DUE PUNTI.

$P.F._1$ $P.F._2$

UNO!

DUE!

IN QUESTO MODO SI POSSONO REALIZZARE IMMAGINI PIU' COMPLESSE. SI VEDRANNO TRE LATI DELLA SCATOLA E SI AVRANNO DUE PUNTI DI OSSERVAZIONE SULLA LINEA DELL'ORIZZONTE. NON PONETE I PUNTI DI FUGA TROPPO VICINI O TROPPO LONTANI FRA LORO, LE IMMAGINI RISULTEREB-BERO MOLTO DISTORTE.

SE IL PUNTO DI OSSERVAZIONE E' MOLTO IN ALTO O MOLTO IN BASSO, USIAMO LA PROSPETTIVA A TRE PUNTI.

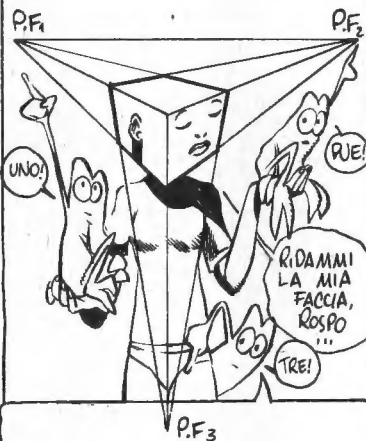
$P.F._1$ $P.F._2$

UNO!

DUE!

RIDAMMI LA MIA FACCIA, ROSPO ...

TRE!

$P.F._3$

CON LA PROSPETTIVA A TRE PUNTI L'OSSERVATORE HA SEMPRE DAVANTI A SE' TRE PIANI, MA CON TRE ORDI-NI DI LINEE CONVERGENTI ANZICHE' DUE. NELLA PROSSIMA LEZIONE VEDREMO LE APPLICAZIONI DI QUESTI CONCETTI ALL'ANATOMIA UMANA.

APPUNTAMENTO AL MESE PROSSIMO. eltof @ iol.it.

CREAMI MAMI
ORA
SU
AMICI
MENSILE GENNAIO 1999
NUMERO 15 LIRE 5.000
AMICI
Saint Tail
Miracle Girls
Creamy Mami
Una ragazza alla moda
EDIZIONI STAR COMICS

QUEST'ANNO L'INVERNO SARA'
CALDISSIMO
PER UN PUBBLICO ADULTO
EROTI
KAPPA
2
fumetti
Love & Peace
The Fishbone
All Nude
M-Stage
EDIZIONI
STAR COMICS
A GENNAIO SU
STORIE DI KAPPA